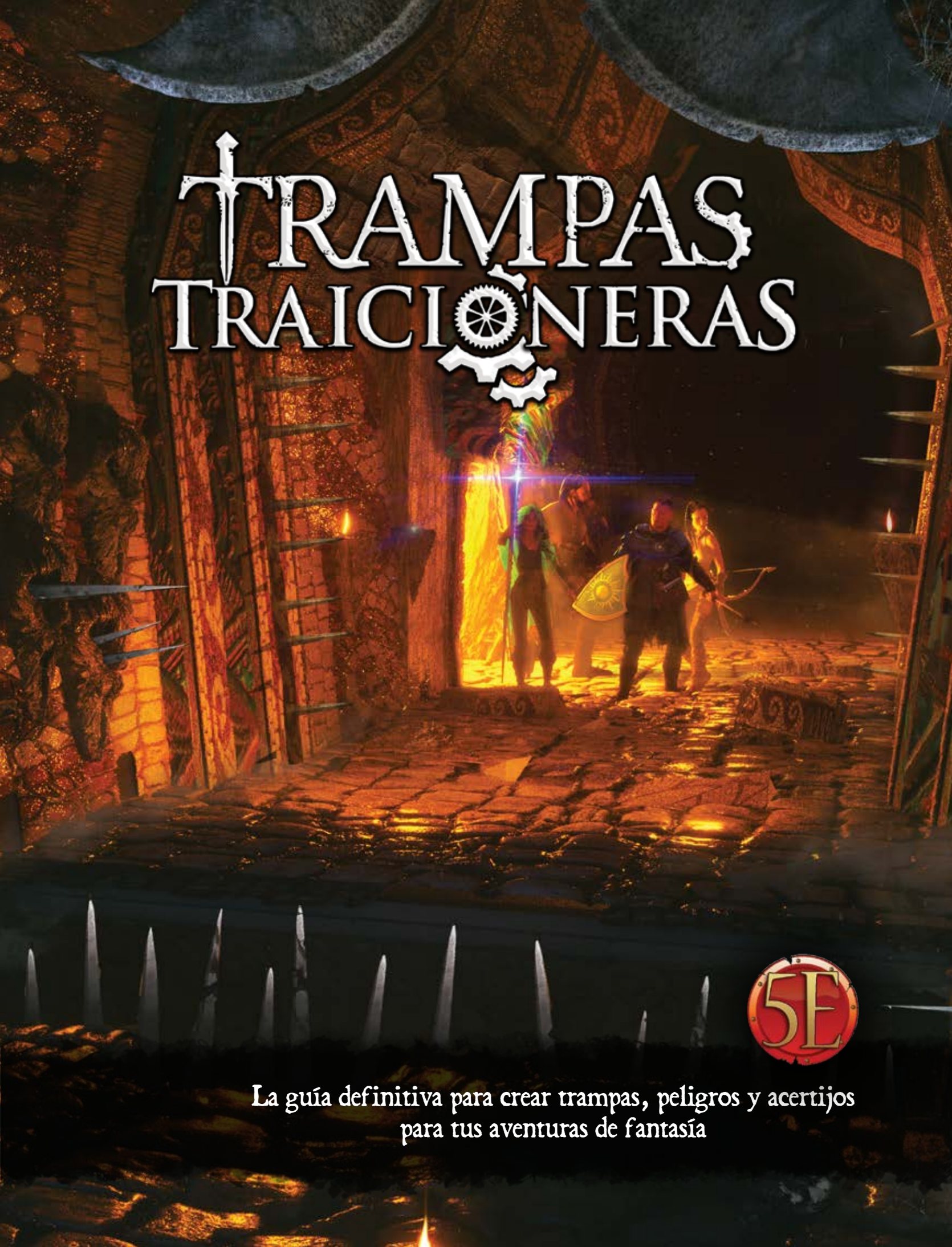
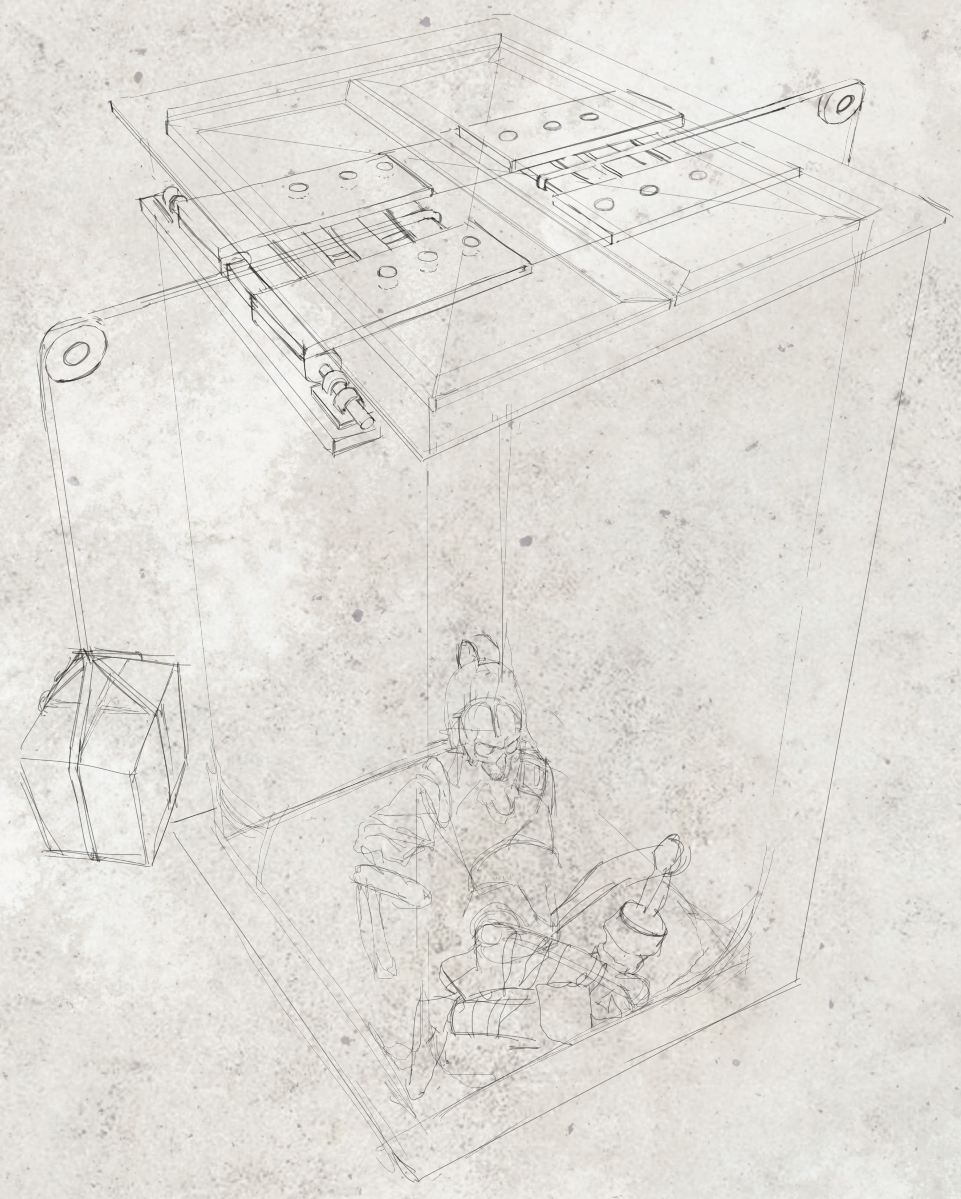



La guía definitiva para crear trampas, peligros y acertijos
para tus aventuras de fantasía

# TRAMPAS TRAICIONERAS



# Prólogo

Es un error pensar que el propósito de las trampas es solo infligir daño a los personajes. Es una visión muy limitada. Una trampa en la que los personajes se tropiezan, se activa, hace algún daño y luego se olvida es una oportunidad perdida. Las mejores trampas son las que los personajes encuentran y con las que dedican tiempo y esfuerzo a intentar superarlas de formas interesantes y preguntándose si se puede desactivar o si se puede evitar; y si no, si se puede minimizar su efecto.

Uno de los principales objetivos de nosotros como narradores es la implicación, y las trampas pueden ser una herramienta excelente para esto. Un grupo de aventureros lo forman jugadores que se divierten de diferentes maneras. Los personajes son tan diversos como los jugadores que los interpretan y tienen diferentes habilidades, competencias y áreas de experiencia. Las trampas, si se usan bien, pueden hacer que todos puedan ser útiles. Pueden hacer que un personaje use sus músculos imaginarios o ayudar a brillar a un personaje meticulosamente diseñado. En este libro hay cientos de ejemplos con formas diferentes para desafiar a los jugadores. Cuando los utilices, ten en cuenta las cosas que les gustan a tus jugadores y lo que pueden hacer sus personajes y utiliza obstáculos que se adapten a todo eso. Sé consciente de dónde se meten, de cuándo se están divirtiendo y de cómo reaccionan. Dales a todos la oportunidad de contribuir y de superar los retos que se les plantean y así podrás crear una experiencia satisfactoria para todos.

Este libro es el resultado combinado de miles de horas dirigiendo juegos de rol y de la sabiduría de los colaboradores que nos han ayudado. Las trampas y los rompecabezas de este libro están diseñados para adaptarse a muchas situaciones, pero seguro que encontrarás algunos que te gusten más que otros. Algunas trampas pueden ser perfectas para tu campaña, pero seguro que otras no. Investiga, profundiza y busca las que se adapten a ti. Esperamos que también te inspiren para crear tus propias trampas. Utiliza este libro como guía en el duro camino de diseñar trampas y rompecabezas.

Y con estas palabras te enviamos a los pasillos llenos de telarañas, criptas olvidadas y las guaridas de oscuridad desconocida para que allí encuentres muchas horas de diversión, tensión y emoción.

Saludos cordiales y feliz partida,

Los autores

## Créditos

**Autoría:** Andrew Geertsen, Chris Haskins, JVC Parry, Megan Roy

**Diseñador jefe:** Chris Haskins

**Revisión y edición:** James Vacca

**Dirección artística:** Ralph Stickley

**Maquetación y composición tipográfica:** Chris van der Linden, Ralph Stickley

**Ilustraciones:** Shen Fei, Joel Holtzman, Konrad Krogull, Evgeny Maloshenkov

**Colaboraciones:** Spike Murphy-Rose, Steve Winter

**Gestión del proyecto:** Chris Haskins, Greg Peterson

**Marca y marketing:** Chris Haskins, Megan Roy

**Créditos de la edición en español**

**Dirección:** Manuel J. Sueiro
**Responsable de línea:** Juan Sixto
**Producción:** Sergio M. Vergara
**Traducción:** Iván Burriel Rodríguez
**Corrección:** Pablo Sixto
**Maquetación:** Sergio M. Vergara
**Distribución:** Pilar M. Espinosa
**Comunicación:** José Valverde y Elena Alonso
**Edición:** Héctor Gómez, José Lomo, Luis Fernández y Juan Sixto
**Apoyo editorial:** Pedro J. Ramos y Francisco Castillo

## Publicado por

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid.
www.nosolorol.com
© 2022 Nosolorol para la presente edición en español. Todos los derechos reservados.

## Legal

Nord Games LLC is not affiliated with Wizards of the Coast™. We make no claim to or challenge to any trademarks held by Wizards of the Coast™.

Nord Games LLC., 2020, all rights reserved. Product Identity: The following items are hereby identified as Nord Games LLC.'s Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity. Previously released Open Game Content is excluded from the above list.

## Tabla de contenidos


Introducción..... p. 4

Cómo usar trampas..... p. 5

Trampas de nivel 1-4..... p. 10

Trampas de nivel 5-8..... p. 25

Trampas de nivel 9-12..... p. 40

Trampas de nivel 13-16..... p. 56

Trampas de nivel 17-20..... p. 71

Trampas complejas..... p. 87

Diseño de trampas..... p. 105

Generador de trampas aleatorias..... p. 111

Mazmorras centradas en trampas..... p. 136

Rompecabezas rocambolescos..... p. 141

Secretos sutiles..... p. 159

Acertijos absurdos..... p. 161

Tramperos legendarios..... p. 164

# Introducción

¡Te damos la bienvenida a Trampas Traicioneras! Si eres DJ (director de juego) en busca de animar tus partidas con obstáculos únicos, intrigantes y francamente diabólicos, estás en el lugar correcto.

Este libro es un recurso destinado a ayudarte a crear trampas, rompecabezas, acertijos y otros desafíos emocionantes para tus jugadores. Sigue nuestras tablas, pautas y consejos para crear los tuyos propios, o suelta en tu partida cualquiera de nuestros centenares de trampas y acertijos ya hechos en el momento que consideres.

## Cómo usar este libro

Trampas Traicioneras está escrito para ser consultado con regularidad, y no algo para ser leído "de cabo a rabo" (aunque puedes hacerlo, claro está). Es muy poco probable que necesites toda la información de este libro a la vez. Lee primero este capítulo,después puedes elegir los capítulos del libro cuando lo necesites para aprovechar tu tiempo y esfuerzo en la consecución de tus objetivos. A continuación tienes un desglose de lo que podrás encontrar en cada capítulo:

- **Capítulo 1 : Introducción y cómo utilizar las trampas.** Este capítulo analiza la filosofía general sobre cómo plantear las trampas y otros temas relacionados. A lo largo de las otras secciones del libro se encuentra un desglose detallado de los temas de este apartado.
- **Capítulos 2-6: Trampas simples.** Estos capítulos están repletos de trampas simples pregeneradas. Están listas para que las introduzcas en tu partida tal cual, o con una mínima adaptación. Cada capítulo contiene 50 trampas divididas en 5 niveles de letalidad (contratiempo, moderada, peligrosa, arriesgada, mortal), organizadas por rangos de nivel ( 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, 17-20).
- **Capítulo 7: Trampas complejas.** Este capítulo contiene 25 trampas diseñadas para ser más complicadas que las trampas simples. Cuentan con múltiples elementos que se activan por etapas y presentan una variedad de obstáculos a superar por los personajes. Hay 5 trampas complejas por rango de nivel ( 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, 17-20), uno para cada nivel de letalidad (contratiempo, moderada, peligrosa, arriesgada, mortal).
- **Capítulo 8: Diseño de trampas.** Este es el sitio perfecto donde empezar a hacer tus propias trampas. Incluye pautas generales y mejores prácticas para el diseño de trampas, tablas que cubren los diferentes elementos variables de una trampa y recompensas de experiencia sugeridas si decides otorgarla por superar trampas.
- **Capítulo 9: Generador de trampas aleatorias.** Este capítulo contiene una tabla para ayudarte a crear una trampa aleatoria simple que puedes ajustar e implementar para satisfacer tus necesidades. Debajo de la tabla aleatoria hay secciones que cubren con detalle cada uno de los 50 detonantes y los 50 efectos.
- **Capítulo 10: Mazmorras centradas en trampas.** Este capítulo contiene algunas ideas generales sobre el diseño de mazmorras enfocadas o construidas principalmente alrededor de trampas, así como algunos ejemplos de cómo acomodar trampas de diferentes tipos en determinados espacios o pasadizos.
- **Capítulo 11 : Rompecabezas rocambolescos.** Este capítulo contiene breves pautas sobre cómo implementar rompecabezas y sus soluciones en tus partidas. También hay 30 rompecabezas predefinidos que puedes usar en diferentes situaciones y entornos. Casi todos incluyen ajustes y sugerencias para modificar su dificultad o personalizarlos para tu campaña.
- **Capítulo 12: Secretos sutiles.** Este breve capítulo contiene una selección de historias, búsquedas y secretos del entorno que pueden utilizarse en tu campaña.
- **Capítulo 13: Acertijos absurdos.** Este breve capítulo contiene pautas generales sobre la creación de acertijos, así como algunos ejemplos.
- **Capítulo 14: Tramperos legendarios.** Este breve capítulo presenta un nuevo trasfondo de jugador, el Trampero, que comienza su viaje con un nuevo tipo de herramienta: los útiles de trampero. El capítulo también incluye 3 personajes no jugadores con el trasfondo de Trampero especializados en crear y desarmar trampas. Estos tramperos legendarios pueden contratarse para acompañar a los personajes en su viaje, y vienen con su perfil completo para usarlos fácilmente como referencia.

# Cómo usar trampas

En cualquier caso, antes de apresurarte y empezar a examinar la amplia selección de formas en que puedes obstaculizar, amonestar y confundir a los pobres personajes que están a punto de encontrárselas, es recomendable comprender los conceptos básicos de cómo y por qué las trampas funcionan como lo hacen.

## Descripciones de trampas

Las trampas de los siguientes capítulos siempre contendrán los siguientes elementos:

- El tipo de trampa (mecánica, mágica o híbrida)
- El rango de nivel de la trampa, la letalidad y algún descriptor de propósito.
- Una descripción de la trampa, con su diseño general y posición.
- ***Detonante (entrada de tabla aleatoria)***. Esto es lo que activa la trampa. También hemos señalado qué entrada del Capítulo 9 se usó para hacer esta trampa, para darte una idea de cómo usar los detonantes de ese capítulo.
- ***Efecto (entrada de tabla aleatoria)***. Esto es lo que sucede cuando se cumplen las condiciones de activación. Una vez más, hay una referencia a la tabla en el Capítulo 9. La mayoría de las veces, los efectos de trampa requieren una tirada de salvación o una tirada de ataque y tienen resultados instantáneos. Pero si hay efectos persistentes con los que los personajes pueden lidiar, aquí se muestra la información al respecto.
- ***Contramedidas (atributo).*** En esta sección se proporcionan opciones sobre lo que los personajes pueden hacer para descubrir, advertir o desarmar la trampa. Si la trampa posee algún atributo (como **difícil** o **sensible** ), se señalará aquí.

## Tipos de trampas

Encontrarás 3 categorías de trampas en los siguientes capítulos:

- **Mecánica.** Tanto el detonante como el efecto de estas trampas son mundanos.
- **Mágica.** En estas trampas son mágicos tanto el detonante como el efecto y, por lo general, son trampas de conjuro.
- **Híbrida.** En estas trampas el detonante es mágico y el efecto mundano, o viceversa.

## Trampas de conjuro

Muchas de las trampas mágicas e híbridas descritas en este libro podrían ser un *glifo custodio (trampa de conjuro)* o el conjuro *símbolo.* Cada uno de estos conjuros tiene sus propias reglas específicas para su detección y desarme. Un *glifo custodio* o un *símbolo* solo pueden descubrirse con una prueba de Inteligencia (Investigación), usando la salvación de conjuros CD del lanzador, y solo puede desactivarse con *disipar magia*. Puedes usar la CD determinada por la letalidad de la trampa, o si sabes que un personaje no jugador mago lanzó el conjuro, puedes usar su salvación de conjuros CD.

Como regla opcional, puedes permitir que un personaje supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) para desarmar un *glifo custodio* o un *símbolo*, al igual que *disipar magia*. Cuando presentamos este tipo de trampas a lo largo del libro, asumimos que está aplicándose esta regla opcional.

Que las criaturas puedan utilizar Investigación de forma pasiva depende de ti; si decides que su uso permite descubrir un *glifo custodio* , este tipo de trampa podría resultar menos amenazante. Sin embargo, si un glifo solo puede encontrarse mediante una prueba activa, podrías considerar permitir una prueba de Sabiduría (Percepción) o soltar algunas pistas en la zona de la trampa para dejar que los personajes sepan que podría haber algo oculto.

## Trampas híbridas

Este tipo de trampas combinan detonantes mundanos y efectos mágicos, o detonantes mágicos y efectos mundanos, lo que puede dar lugar a combinaciones interesantes. Por lo general, las trampas híbridas pueden detectarse con Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Conocimiento Arcano), y también pueden descubrirse mediante *detectar magia* .

Cuando un detonante mundano activa un efecto mágico, el área u objeto con trampa queda encantado con un efecto de conjuro, pero permanece a la espera de la activación del detonante para completar el circuito arcano. Cuando la trampa se activa, elige como objetivo del efecto a la criatura que la activó. Si la trampa afecta un área, el área se centra en esa criatura. Si la trampa invoca criaturas hostiles o crea objetos dañinos, aparecen lo más cerca posible del detonante y lo atacan. Si el efecto requiere concentración, dura hasta el final de su duración completa.

Cuando se descubre este tipo de trampa con *detectar magia*, lo normal es que posea un aura que refleja la escuela de magia del efecto. Por lo general, una trampa que crea una explosión de fuego se muestra con un aura de evocación cuando se observa con *detectar magia*.

Si un detonante mágico activa un efecto mecánico, lo habitual es que la trampa tenga algún tipo de runa o sello que actúa como detector. Cuando esta se activa, crea una fuerza Diminuta, invisible, sin forma y carente de voluntad que solo dura lo bastante para interactuar con los elementos mecánicos de la trampa, lo que desencadena el efecto mundano. Si lo deseas, puedes añadir el siguiente conjuro a tu partida para proporcionar un modo de que los lanzadores de conjuros (generalmente hechiceros y magos, o clérigos de deidades consagradas a la protección) fabriquen este tipo de detectores.

**Runa de detección**

*Abjuración de nivel 2 (ritual)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (incienso y metales preciosos en polvo por valor de al menos 50 po, que consume el conjuro)

**Duración:** Hasta que se disipe o se active

Cuando lanzas este conjuro inscribes una runa sobre una superficie (como una mesa o una sección de suelo o pared) o sobre un objeto. Si eliges una superficie, la runa puede cubrir un área de la superficie de no más de 1 0 pies de diámetro. Si eliges un objeto, este debe permanecer en su lugar; si lo mueven más de 1 0 pies de donde lanzaste este conjuro, la runa se quema y el conjuro concluye sin ser activado.

Puedes ocultar la runa en un diseño más grande, pero la runa es visible y puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción). Una criatura que detecte la runa podrá borrar una parte de ella si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano), concluyendo el conjuro sin activarlo. La CD de ambas pruebas es tu salvación de conjuros CD.

Cuando lanzas el conjuro tú decides qué activa la runa. Para una runa inscrita en una superficie, los detonantes más típicos incluyen tocar o detenerse sobre la runa, quitar otro objeto que cubra la runa, acercarse a cierta distancia de ella o manipular el objeto en el que está inscrita. Los detonantes más comunes de los glifos inscritos en un objeto incluyen acercarse a una cierta distancia del mismo o ver o leer la runa.

Puedes refinar aún más el detonante para que la runa solo se active bajo determinadas circunstancias, o de acuerdo con las características físicas (como la altura o el peso), el tipo de criatura (podría configurarse para afectar aberraciones o drows) o el alineamiento. También puedes establecer condiciones para las criaturas que no activan la runa, como aquellas que pronuncien una contraseña específica.

Cuando se activa la runa, crea una fuerza Diminuta, invisible, sin forma y carente de voluntad que solo dura lo suficiente para interactuar con un elemento mecánico cercano, como el mecanismo de una trampa, una palanca o un botón. El elemento mecánico debe estar a 1 0 pies o menos de la runa. Una vez que la fuerza interactúa de esta manera, el conjuro termina y la runa se desvanece.

## Nivel y letalidad de la trampa

Las trampas predefinidas en este libro están ordenadas por nivel y letalidad. Estos se utilizan juntos para determinar cosas como las variables de la trampa, el daño correspondiente, el nivel del conjuro, la duración de los efectos y la recompensa de experiencia justa (si es necesaria).

***Nivel.*** El nivel de una trampa se expresa en uno de los cinco rangos: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16 y 17-20. Una trampa apropiada estará en el rango que incluye el nivel promedio de tus personajes.

***Letalidad.*** Las magnitudes variables de una trampa concreta, como el bonificador de ataque, la CD de una tirada de salvación para resistir sus efectos o de la prueba de característica para superarla, y el daño que inflige, dependen de la letalidad de la trampa. Es poco probable que una trampa destinada a ser un **contratiempo** dañe seriamente a los personajes de los niveles indicados, pero sí lo hará una trampa **moderada** . Es probable que una trampa **peligrosa** lesione gravemente (incluso pueda matar) a personajes de los niveles indicados, mientras que una trampa arriesgada casi seguro que lo hará, Es muy posible que una trampa **mortal** mate a personajes de los niveles indicados.

## Propósito de la trampa

El descriptor de propósito de una trampa describe su uso principal en la zona, incluyendo el razonamiento detrás de su ubicación y su objetivo general. Algunas trampas pueden combinar más de uno, pero su propósito principal se refleja en el descriptor.

- **Alertar.** Estas trampas informan de la presencia de intrusos a alguien o algo. La alerta no tiene por qué manifestarse únicamente como sonido.
- **Bloquear.** Estas trampas impiden que las criaturas avancen en una dirección concreta. La trampa podría interponerse en el camino de múltiples vías, no solo de una, e incluso podría impedir la retirada.
- **Herir.** Las trampas destinadas a causar daño o incluso matar criaturas poseen esta palabra clave.
- **Entorpecer.** Este tipo de trampas inhabilitan u obstaculizan a las criaturas, dañando sus sentidos o imponiendo estados.
- **Contener.** Una trampa que captura criaturas vivas, ya sea reteniéndolas físicamente o con magia, posee esta palabra clave.

## Detonante y efecto

Puede pensarse fácilmente en una trampa con una frase de "si/entonces": "Si ocurre esto, entonces pasa aquello". Esto significa que los componentes más básicos de una trampa son su detonante y su efecto. Cada trampa tiene al menos uno de cada.

Los detonantes vienen en todas las formas y tamaños. Pueden ser tan básicos como un cable trampa tendido a lo largo de un camino, pero también más complejos, como un suelo sensible al peso que solo se activa cuando se le pone encima cierta cantidad (o más). Los detonantes son de tres tipos:

- **Mundano.** El detonante tiene algún tipo de aparato mecánico o depende de cosas como la gravedad y el impulso.
- **Ambiguo.** El detonante podría crearse usando medios y funciones mundanos o mágicos respectivamente; es decir, una trampa de "llave incorrecta" podría detectar una llave inadecuada usando patillas y mecanismos internos, o con un encantamiento arcano.
- **Mágico.** El detonante funciona estrictamente por medios mágicos.

No importa el tipo; todos los detonantes comparten un rasgo común: si se cumplen sus requisitos, se activarán.

Los efectos son de los mismos tipos que los detonantes:

- **Mundano.** El efecto funciona mediante medios mecánicos o se basa en cosas como la gravedad o el impulso. Ningún aspecto del efecto es mágico (el fuego proviene de una fuente natural, caen rocas de verdad, etcétera).
- **Ambiguo.** El efecto podría crearse utilizando medios y funciones mundanos o mágicos respectivamente; es decir, un gas venenoso podría empezar a llenar la habitación, pero el gas podría crearse con productos químicos o con magia).
- **Mágico.** El efecto se crea estrictamente con magia.

No importa el tipo; todos los efectos comparten un rasgo común: si su detonante se activa, el efecto ocurre.

## Contramedidas

A nadie le gusta que le golpeen con algo que no tuvo la oportunidad de ver venir. Cuando se trata de trampas, es importante saber siempre qué pueden hacer los personajes para detectar elementos de la trampa. Cada apartado de la trampa proporcionará opciones como:

- Pruebas de característica para advertir elementos de la trampa.
- Si fuera necesario, pruebas de característica para comprender cómo funciona la trampa y cómo desactivarla.
- Diferentes formas en las que las criaturas implicadas pueden ralentizar, detener o modificar el detonante o efecto.

No todos los detonantes de trampas pueden detectarse del mismo modo, y algunos son más difíciles de descubrir que otros. Un detonante alojado dentro de la jamba de una puerta cerrada es muy difícil de encontrar, pero una placa de presión no lo sería tanto.

## Detección de detonantes

A continuación tienes algunas ideas a considerar respecto a cómo los personajes detectan trampas en tu partida.

***Uso de habilidades alternativas.*** Dependiendo de la tarea, puede haber ocasiones en las que sea apropiado el uso de una habilidad con una característica poco ortodoxa. Considera la situación y los niveles de creatividad de tus jugadores para determinar si resultaría adecuado hacer algo así. Algunas tablas también permiten algo llamado "Regla de lo que mola": el director de juego permitirá algo que el sistema normalmente no permite, simplemente porque hace que la partida sea más divertida o se añade a la situación de tal modo que mejora la experiencia.

***Inmersión.*** Haz que los jugadores describan qué sentidos usan sus personajes para detectar trampas, en lugar de limitarse enumerar las habilidades que tienen en su hoja de personaje. Esto puede ayudar a implicar a los jugadores y dibujar una escena más vívida en su mente. Intenta estar al tanto de la Percepción pasiva de cada criatura y ,si un personaje o criatura tiene una Percepción pasiva lo bastante alta como para advertir ciertos elementos de la trampa, asegúrate de avisarle sin obligarle a tirar. Tienes más información al respecto en el capítulo 9.

***Control del tiempo.*** Piensa en el tiempo que pasa mientras los personajes descubren y lidian con las trampas. Aunque solo lleve unos minutos del tiempo del mundo real, podrían pasar horas o incluso días de tiempo de juego (o viceversa).

***Demasiadas tiradas.*** No dejes que cada jugador tire dados hasta que alguien detecte y/o desarme la trampa. Haz que los jugadores describan, con algunos detalles, cómo están intentando detectar o desarmar la trampa. Esto puede ralentizar las cosas lo suficiente como para añadir un poco de tensión y hacer que los jugadores piensen, en vez de limitarse a tirar dados hasta que ganen. También ten en cuenta que rara vez tiene sentido que todos los personajes se turnen para intentar desarmar una trampa. Esto resulta especialmente cierto cuando alguien muy capacitado para la tarea ya ha fallado. En cambio, los personajes pueden usar cosas como la acción de Ayudar, rasgos de clase como Inspiración Bárdica o conjuros como *orientación divina*. Esto permitirá que casi todo el mundo participe, incluso si hay un especialista.

***Pistas de trampas.*** Si estás diseñando o incluyendo trampas que se relacionen con la historia general de tu campaña, como un ritual o una ubicación importante dentro de la mazmorra, asegúrate de esparcir pistas por el resto de la aventura. Si los jugadores llevan a sus personajes a ese lugar importante y no tienen ni idea de cómo evitar una trampa mortal, no va a ser muy divertido lanzarla inesperadamente sobre ellos. Sin embargo, si llegan armados con al menos *alguna* información sobre la trampa (cómo detectarla, o al menos cómo sobrevivir a ella), la experiencia será mucho más memorable para todos los involucrados. También puedes soltar pistas sutiles sobre detonantes o efectos de trampas, como un olor extraño, cosas fuera de lugar o marcas en las paredes. La cantidad de información que incluyas en tu pista afectará a lo que tus jugadores decidan hacer en el momento.

***Conocimiento sobre trampas.*** El detonante o efecto de una trampa puede ser extremadamente difícil de detectar en algunos casos. Por ello, puede ser apropiado usar una prueba de Inteligencia (Historia, Naturaleza o Religión) para revelar algún conocimiento sobre la trampa y su ubicación en el área circundante.

## Desarmar detonantes

Una vez que se ha detectado un detonante, suele ser necesario desarmarlo (a menos que pueda evitarse sin más, como un cable trampa), algo que tiende a funcionar de diferentes formas dependiendo del tipo de trampa.

***Mundano.*** Los detonantes mundanos, o los ambiguos que se utilizan como mundanos, normalmente se desactivan superando una prueba de Destreza mientras se usan herramientas de ladrón o de trampero. El objetivo principal al desarmar una trampa es hacerlo sin que se active por accidente.

***Mágico.*** Los detonantes mágicos, o los ambiguos utilizados como mágicos, generalmente se desactivan con *disipar magia* . En los siguientes capítulos, si una trampa puede desactivarse de esta manera y el efecto del conjuro es de nivel 4 o superior, se señalará la CD para la prueba de característica del *disipar magia*. Si no se proporciona CD, el efecto del conjuro es de nivel 3 o inferior.

A veces puede desactivarse un detonante mágico borrando una runa en la pared o perturbando la magia de la trampa. Una prueba con éxito de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Religión) permite desactivar una trampa mágica de esta manera, o bien revelar cómo podría hacerse. De forma opcional, otro método podría ser dejar que un lanzador de conjuros realice una prueba de aptitud mágica para desarmar una trampa mágica de manera intuitiva gracias a un pequeño estallido de magia.

Anima a los jugadores a ser creativos cuando lidien con trampas,ya que es posible que se les ocurra una forma de desactivar o eludir una trampa que no figura en su descripción. De ti depende determinar si este método podría funcionar y qué tiradas o acciones se requieren.

Considera recompensar a los jugadores con algo que puedan usar más tarde cuando piensen de forma heterodoxa para desarmar o evitar una trampa,pues esto contribuirá a animarlos a poner su creatividad sobre la mesa. Otorgar Inspiración o ventaja en la siguiente tirada relacionada con trampas del personaje puede ser una gran motivación.

Algunas trampas están diseñadas para activarse en un intento fallido de desarmarlas, independientemente del resultado de la prueba de característica, mientras que otras solo se activan si el resultado final es especialmente bajo. Un fallo crítico (una tirada de 1 natural) al desarmar una trampa puede implicar dificultades adicionales si así lo decides.

Si un personaje ha encontrado un tipo particular de trampa antes, luego podría obtener ventaja cuando tenga que lidiar con ese tipo de trampa. Además, si han tenido éxito de manera significativa al ocuparse de una trampa en concreto (o tipo de trampa), podrían avanzar lentamente hacia la obtención de un bonificador para desarmar trampas de ese tipo. Esto es algo que el jugador tendría que registrar en su hoja de personaje, pero podría ser una forma realista de representar a efectos de juego ese conocimiento. Los personajes que se hayan enfrentado a un tipo de trampa muchas veces podrían obtener ventaja o lanzar un dado adicional (como un d4 o d6) cuando realicen pruebas de característica para detectar o desarmar esa clase de trampa.

### Detección de efectos

A veces, el efecto de una trampa destaca más que su detonante. En cualquier caso, la detección sigue utilizando normalmente las mismas habilidades que se usan para detectar detonantes, aunque hay alguna más que se vuelve relevante. La Sabiduría (Percepción) representa los cinco sentidos y puede utilizarse de forma activa o pasiva. Según el efecto, otras habilidades aplicables serían Inteligencia (Conocimiento Arcano, Historia y Religión) y,para los efectos mágicos, siempre sirve *detectar magia* .

No todos los efectos de trampa están ocultos. A veces, una desagradable pared de pinchos o una cuchilla pendular colgando del techo a plena vista basta para detener a los intrusos en seco.

### Desactivación de efectos

En ocasiones la única opción para lidiar con una trampa es desactivar o anular sus efectos. Colocar pitones de escalada entre las grietas de una trampilla, tapar agujeros de dardos con clavijas de madera o poner una bolsa de contención en la entrada de agua de una cámara de inundación son formas de anular los efectos de una trampa en lugar de desarmar su detonante.

## Reiniciar

Al diseñar o colocar una trampa, es importante considerar si puede reiniciarse sola o no.

**Las trampas mecánicas** pueden reiniciarse o no, dependiendo de los elementos de la trampa en sí. Las trampas muy básicas, como un cable trampa o un hoyo cubierto de hojas, se rompen o se desmoronan cuando se activan. Por otro lado, algo como las cuchillas oscilantes unidas a una placa de presión puede reiniciarse dependiendo de lo bien diseñados que estén sus mecanismos internos.

**Las trampas mágicas** pueden reiniciarse dependiendo de los parámetros de la trampa. Una trampa de conjuro de *glifo custodio* solo lanza un conjuro una vez, pero una sala encantada para afectar continuamente a un tipo de criatura lo hará hasta que sea disipada o desarmada.

**Las trampas híbridas** tienen en cuenta los elementos mecánicos y mágicos, por lo que pueden reiniciarse o no según el diseño de sus componentes.

**Las trampas complejas** generalmente se reinician de forma automática después de un período de tiempo, ya sea mágicamente o mediante medios mecánicos.

## Trampas como modelo

Las trampas pregeneradas en los siguientes capítulos están diseñadas para ser tan utilizables como sea posible en múltiples entornos y situaciones, pero no hay ninguna razón por la que no puedas modificarlas para satisfacer tus necesidades. Algunas de las trampas pueden tener matices ligeramente diferentes, menciones a ciertos criterios de detección u otros elementos específicos sobre una cosa u otra,aunque estos pueden cambiarse con facilidad. Por ejemplo, una trampa podría describir una habitación decorada con tapices de victorias de guerra enanas, con un detonante mágico que se activa cada vez que un elfo entra en ella. No obstante, podrías cambiar esta trampa para que esté ubicada en un claro del bosque con árboles tallados para representar victorias de guerra élficas, con un detonante mágico que se activa cada vez que un enano entra en él.

# Trampas de nivel 1-4

*Nos dirigíamos a un templo abandonado con siglos de antigüedad en las profundidades de la jungla. Todo el lugar había sido engullido por enredaderas, líquenes y árboles jóvenes. El sendero que elegimos parecía muy transitado, pero a medida que nos adentrábamos en la jungla se volvía tan angosto que resultaba incómodo. Esparcidos entre la maleza había vestigios de extraños santuarios y altares de tosca construcción hechos de piedra, madera y partes de animales.*

*Hay que mencionar que estábamos un poco nerviosos debido a la naturaleza desconcertante de todo esto, por no hablar de las advertencias de los lugareños que decían cosas como "no visitéis el templo", "podrían apresaros hechicerías ancestrales" y "seguramente moriréis". Nuestro explorador, muy interesado en los santuarios y altares, los inspeccionó, pero no pudo discernir su propósito. Eso no significa que no tuvieran uno.*

*Por supuesto, como de costumbre, nuestro gran bárbaro tomó la delantera porque si un hacha, lanza u oleada de flechas vuela hacia nosotros, es mejor tener al frente a alguien que pueda resistirlo. El explorador y yo estábamos detrás de él, y el clérigo y el mago se encontraban en la parte de atrás hablando sobre el artefacto que estábamos buscando y reflexionando sobre el templo y los desafíos que podría haber en su interior.*

*Así que allí estábamos, recorriendo esta densa y verde garganta de una senda a través de la jungla, cuando advertí algo. Un pequeño destello junto al suelo llamó mi atención, y allí, ante mis ojos, había un cable trampa. Y efectivamente, justo cuando me di cuenta de lo que estaba viendo, el pie del hombretón se topó con él...*

*¿Quién necesita un pícaro cuando tienes un bárbaro que "detecta trampas"?*

Las trampas de este capítulo están diseñadas para desafiar a personajes de niveles 1-4 y están agrupadas por su letalidad. Puede introducirse cualquiera de estas trampas directamente en una mazmorra o aventura y no debería requerir preparación alguna. Para obtener más información sobre cómo personalizar trampas, ve al **Capítulo 8: Diseño de trampas** , o para una trampa completamente aleatoria e inesperada, ve al **Capítulo 9: Generador de trampas aleatorias.**

# Tabla de trampas de nivel 1-4

Tira un d 100 en la tabla siguiente para elegir una trampa aleatoria apropiada para personajes de nivel 1-4, o selecciona la letalidad deseada y tira un d 10.

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Contratiempo | 1-2 | 1 | Ofrendas de envejecimiento | 12 |
| | 3-4 | 2 | Runa de *salpicadura ácida* | 12 |
| | 5-6 | 3 | Runa de *descarga de fuego* | 12 |
| | 7-8 | 4 | Ballesta oculta | 12 |
| | 9-10 | 5 | Red descendente | 13 |
| | 11-12 | 6 | Dedos fósiles | 13 |
| | 13-14 | 7 | Estatua de rociada venenosa | 13 |
| | 15-16 | 8 | Sello siniestro | 13 |
| | 17-18 | 9 | Piedras oscilantes | 14 |
| | 19-20 | 10 | Trampilla de foso menor | 14 |
| Moderada | 21-22 | 1 | Cristal cegador | 14 |
| | 23-24 | 2 | Neutralización de ocultación | 14 |
| | 25-26 | 3 | Extinguir llama | 15 |
| | 27-28 | 4 | Juramento pacifista | 15 |
| | 29-30 | 5 | Guardianes silenciosos | 15 |
| | 31-32 | 6 | Perdición del pícaro inferior | 15 |
| | 33-34 | 7 | Golpe de lanza inferior | 16 |
| | 35-36 | 8 | Escalera tobogán | 16 |
| | 37-38 | 9 | Lucero oscilante | 16 |
| | 39-40 | 10 | Alzamiento bajo los pies | 16 |
| Peligrosa | 41-42 | 1 | Vapores asfixiantes | 17 |
| | 43-44 | 2 | Círculo de embrujo | 17 |
| | 45-46 | 3 | Jarro de fuego | 18 |
| | 47-48 | 4 | Glifo de dormir | 18 |
| | 49-50 | 5 | Demonio oculto | 18 |
| | 51-52 | 6 | Lámpara de lastre | 18 |
| | 53-54 | 7 | Orbe de proyectiles | 19 |
| | 55-56 | 8 | Umbral doloroso | 19 |
| | 57-58 | 9 | Dardos venenosos menores | 19 |
| | 59-60 | 10 | Trampiz | 19 |

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Arriesgada | 61-62 | 1 | Glifo de manos ardientes | 20 |
| | 63-64 | 2 | Caída de piedras | 20 |
| | 65-66 | 3 | Agarrar al intruso | 20 |
| | 67-68 | 4 | Terrores nocturnos | 20 |
| | 69-70 | 5 | Cadenas apresadoras | 21 |
| | 71-72 | 6 | Túnel rotatorio | 21 |
| | 73-74 | 7 | Di arena y no entres | 21 |
| | 75-76 | 8 | Mirada pétrea | 22 |
| | 77-78 | 9 | Tronco oscilante | 22 |
| | 79-80 | 10 | Cuchillas giratorias | 22 |
| Mortal | 81-82 | 1 | Anillo llameante inferior | 22 |
| | 83-84 | 2 | Cofre explosivo | 22 |
| | 85-86 | 3 | Tomo llameante | 23 |
| | 87-88 | 4 | Glifo de fuerza | 23 |
| | 89-90 | 5 | Gema relampagueante | 23 |
| | 91-92 | 6 | Reliquia misteriosa | 23 |
| | 93-94 | 7 | Elfo, mi cena favorita | 24 |
| | 95-96 | 8 | Sala menguante | 24 |
| | 97-98 | 9 | Símbolo de coagulación | 24 |
| | 99-100 | 10 | Suelo inclinado | 24 |

# Contratiempo de nivel 1-4

Estas trampas deberían ser un inconveniente menor para los personajes en este rango de niveles.

## Ofrendas de envejecimiento

*Trampa mágica (nivel 1-4, contratiempo, entorpecer)*

Un cuenco de cobre lleno de piedras preciosas descansa sobre un santuario.

***Detonante (ofrenda).*** Una criatura que retire las ofrendas del cuenco activará la trampa.

***Efecto (envejecimiento).*** Un pulso de energía nigromántica emana del cuenco, envejeciendo al ladrón. La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o envejecer mágicamente 1d10 años. Si la tirada es par, la criatura rejuvenece; si es impar, envejece. Este cambio de edad forzado puede deshacerse con *levantar maldición* o algún efecto mágico más poderoso.

***Contramedidas.*** Una criatura puede inferir la importancia de las ofrendas si supera una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10, y *detectar magia* revela un aura de nigromancia en el cuenco. Lanzar *disipar magia* en el cuenco desactiva la trampa.

## Runa de salpicadura ácida

*Trampa híbrida (nivel 1-4, contratiempo, herir)*

Hay una *runa de detección* inscrita en la pared, el suelo o el techo.

***Detonante (detector de criaturas)***. Una criatura que se acerque a 20 pies o menos de la runa dispara la trampa.

***Efecto (explosión de ácido/limo)***. Cuando se activa, la runa activa una boquilla oculta que rocía un chorro de ácido, realizando un ataque a distancia contra la criatura activadora y 1 criatura adicional a 5 pies o menos de ella. Este ataque tiene un bonificador de ataque de +5 e inflige 3 (1d6) de daño de ácido. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la runa, y una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 sabe cómo funciona.

Una criatura que se encuentre junto a la runa puede desactivarla superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano), pero acercarse tanto activaría la trampa. Lanzar *disipar magia* en la runa hace que se desvanezca, desarmando así la trampa.

## Runa de descarga de fuego

*Trampa híbrida (nivel 1-4, contratiempo, herir)*

Hay una runa mágica inscrita en la pared, el suelo o el techo.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura que se acerque a 20 pies o menos de la runa activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Cuando la runa se dispara, activa una boquilla oculta que emite una descarga de fuego y realiza un ataque a distancia contra la criatura activadora. Dicho ataque tiene un bonificador de ataque de +5 e inflige 5 (1d10) de daño de fuego. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la runa, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 sabe cómo funciona.

Una criatura junto a la runa puede desactivarla superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano), pero acercarse tanto activaría la trampa. Lanzar *disipar magia* en la runa hace que se desvanezca, desarmando así la trampa.

## Ballesta oculta

*Trampa mecánica (nivel 1-4, contratiempo, herir)*

Una superficie, como una pared o un techo, tiene aberturas visibles, como grietas u otra forma de huecos pequeños.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que se ponga a 10 pies o menos de la abertura pisa una placa de presión oculta y activa la trampa.

***Efecto (virote).*** La trampa realiza un ataque a distancia contra la criatura que la activó. El ataque tiene un bonificador de ataque de +5 e inflige 4 (1d8) de daño perforante. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la placa de presión, la cual puede deshabilitarse superando una prueba de Destreza CD 10 mientras se utilizan herramientas de ladrón, aunque un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.

### RECOVECOS Y RENDIJAS

Alguien con experiencia en mazmorras o ruinas antiguas podría llegar a familiarizarse demasiado con los peligros ocultos que pueden albergar las grietas o huequecitos.

## Red descendente

*Trampa mecánica (nivel 1-4, contratiempo, contener)*

Un objeto tentador en el área, como un cofre o una gran gema, es el cebo de esta trampa. Una gran red de gruesas cuerdas de cáñamo se oculta sobre el objeto, esperando caer.

***Detonante (cable de tensión).*** El objeto está unido a un cable de tensión; moverlo activa la trampa.

***Efecto (red).*** La trampa suelta una red sobre todas las criaturas en un radio de 10 pies centrado en el objeto,las cuales deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Una criatura que falle la tirada de salvación queda atrapada debajo de la red y pasa a estar apresada, mientras que las criaturas que tienen éxito evitan la red. Una criatura apresada por la red puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza CD 10, liberándose a sí misma o a otra criatura a su alcance si tiene éxito.

La red tiene CA 10 y 20 puntos de golpe. Infligir 5 de daño cortante a la red (CA 10) destruye una sección cuadrada de 5 pies de lado de la misma, liberando a cualquier criatura atrapada en dicha sección. Una botella de vidrio está atada a la red y se rompe cuando esta cae, alertando a las criaturas cercanas.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela el cable de tensión o la red oculta. El cable puede inhabilitarse superando una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón, pero un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.

## Dedos fósiles

*Trampa mecánica (nivel 1-4, contratiempo, entorpecer)*

Una cerradura meticulosamente diseñada protege una puerta, un cofre u otro contenedor. La cerradura tiene una marca de fabricante única y parece ser más compleja que la mayoría.

***Detonante (forzar cerradura).*** Una criatura que logre forzar la cerradura o abra el contenedor sin su llave activa la trampa.

***Efecto (aguja).*** Salta una aguja oculta que ataca a la criatura activadora con un bonificador de ataque de +5. Si impacta, la aguja no causará daño, pero administrará una dosis de veneno de manos pétreas. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja.

Una criatura expuesta al veneno de manos pétreas debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si la falla, sufrirá 3 (1d6) de daño de veneno y quedará envenenada durante 1 hora. Además, mientras la criatura permanezca envenenada de esta manera, fallará automáticamente cualquier prueba de característica de Destreza. Si supera la tirada de salvación, sufrirá la mitad del daño y no quedará envenenada.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 permite que detectar el mecanismo adjunto a la cerradura, y una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10 reconoce la marca del fabricante en la cerradura y conoce la trampa. Superar una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Estatua de rociada venenosa

*Trampa híbrida (nivel 1-4, contratiempo, herir)*

Una pequeña y atractiva estatua con brillantes gemas invita a los aventureros a inspeccionarla. La estatua podría ser una serpiente con ojos de esmeralda, un mono con diamantes por dientes o un dragón con un rubí en la boca. En algún lugar de la estatua hay inscrita una *runa de detección.*

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura que se acerque a 5 pies o menos de la estatua activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Un gas nocivo brota repentinamente de algún punto de la estatua (boca, nariz, orejas, etcétera). La criatura activadora debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10 , sufriendo 6 (1d12) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 permite a una criatura detectar la runa y superar una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10 sirve para reconocer la estatua y conocer la trampa. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o lanzar *disipar magia* en la estatua desactiva la trampa.

## Sello siniestro

*Trampa híbrida (nivel 1-4, contratiempo, bloquear)*

Un sello único y ornamentado está tallado en el suelo de esta sala; hay una *runa de detección* oculta en el diseño del sello.

***Detonante (atravesar la zona).*** Una criatura que camine sobre el sello activa la runa, que dispara un temporizador, y, transcurrido 1 minuto, se produce el efecto de la trampa. El director de juego puede establecer criterios específicos para lo que activa la runa.

***Efecto (barrera).*** Una pesada losa de piedra o un rastrillo de metal cae en la entrada de la estancia.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 permite a una criatura detectar la runa, y una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 10 reconoce el sello y sabe acerca de la trampa. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o lanzar *disipar magia* sobre la runa desactiva la trampa.

## Piedras oscilantes

*Trampa mecánica (nivel 1-4, contratiempo, herir)*

Hay dos grandes piedras atadas al techo con cuerdas de cáñamo, claramente visibles para todos,mientras que un fino cable trampa se extiende a lo largo de la sala por debajo de las piedras. Esta trampa se emplea a menudo en pasillos estrechos, lo que dificulta evitar las piedras.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que cruce el cable activa la trampa.

***Efecto (objeto oscilante).*** Las piedras atadas al techo se balancean hacia la criatura activadora, que debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10, teniendo desventaja en esta tirada de salvación si el área con trampa tiene solo 5 pies de ancho o menos. La criatura sufrirá 7 (2d6) de daño contundente si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela el cable trampa, que puede inhabilitarse superando una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón, pero un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.

## Trampilla de foso menor

*Trampa mecánica (nivel 1-4, contratiempo, herir)*

Hay un hoyo vertical de 20 pies de profundidad oculto debajo de una trampilla camuflada para parecerse al resto del suelo. La trampilla cubre un espacio cuadrado de 5 pies de lado y tiene una placa de presión.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la trampilla activa la placa de presión, que abre la trampilla.

***Efecto (caída en un foso vacío).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si la falla, caerá en el foso y sufrirá 7 (2d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la placa de presión y tener éxito en una prueba de Destreza CD 10 ,utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

# Moderada de nivel 1-4

Es probable que estas trampas hieran a los personajes de este nivel.

## Cristal cegador

*Trampa híbrida (nivel 1-4, moderada, entorpecer)*

Hay un pequeño cristal sobre un pedestal; una runa de detección está inscrita en el cristal.

***Detonante (tocar objeto).*** Una criatura que toque el cristal activa la trampa.

***Efecto (ceguera).*** Cuando la runa se activa, abre una pequeña escotilla debajo del cristal que libera un rayo de luz que lo golpea, creando un destello cegador. Todas las criaturas a 30 pies o menos deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedarán cegadas durante 1 minuto, o durante 2 minutos si la criatura posee visión en la oscuridad.

Una criatura cegada de esta forma puede realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, ya no estará cegada.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar la runa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, mientras que *detectar magia* revela un aura de magia de abjuración en el cristal. Una vez descubierta, superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o lanzar *disipar magia* desactiva la runa.

## Neutralización de ocultación

*Trampa híbrida (nivel 1-4, moderada, entorpecer)*

La sala tiene muchas columnas alrededor de sus extremos y una única fuente de luz cerca del centro,arrojando oscuras y densas sombras en las paredes. Hay una *runa de detección* inscrita cerca de la fuente de luz, y bolsas de harina o una sustancia similar están ocultas en el techo de las áreas en sombra, listas para caer.

***Detonante (pasar a la luz/oscuridad).*** Una criatura que entre en un área en sombra activa la trampa.

***Efecto (objeto que cae).*** Cuando se activa, la runa libera una bolsa de harina sobre la criatura activadora, que debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, quedará cubierta de harina durante 1 minuto. Cualquier tirada de ataque contra una criatura cubierta de harina tiene ventaja si el atacante puede verla y, además, la criatura afectada falla automáticamente las pruebas de Sigilo. Una criatura afectada puede quitarse la harina como acción en su turno.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar la runa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 ; si una criatura hace esta prueba con desventaja y tiene éxito, podrá detectar las bolsas de harina. Una criatura que pueda alcanzar la runa podrá desactivarla superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12, y una criatura que pueda alcanzar las bolsas sin entrar en las sombras podrá retirarlas con facilidad. Lanzar *disipar magia* en la runa también desactiva la trampa, mientras que aumentar la luz en la estancia sirve para sortear la trampa.

## Extinguir llama

*Trampa mágica (nivel 1-4, moderada, entorpecer)*

El epicentro de esta trampa mágica son unos grabados en el suelo, un cristal solitario o alguna otra cosa en la zona.

***Desencadenante (crear llama).*** La trampa se dispara si se enciende o se introduce en el área alguna fuente de luz no mágica, como una vela, una antorcha o una lámpara de aceite.

***Efecto (efecto de conjuro).*** La trampa lanza *prestidigitación*, y un viento mágico fuerte y localizado apaga la llama desencadenante con un ruidoso *soplido.*

***Contramedidas***. *Detectar magia* revela un aura de magia de transmutación en los grabados. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 los reconoce y sabe de la trampa.

Un lanzador de conjuros puede desactivar la trampa superando una prueba de característica CD 12 usando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* en el área también desactivará la trampa.

## Juramento pacifista

*Trampa mágica (nivel 1-4, moderada, bloquear)*

El suelo de esta sala está cubierto de pictografías y las paredes están pintadas para representar guerreros con armadura detrás de escudos.

***Desencadenante (sacrificio mortal).*** Cualquier criatura que muera en esta zona activa la trampa.

***Efecto (sugestión).*** Las pictografías del suelo brillan con un leve resplandor y la trampa intenta implantar una sugestión en la mente de las criaturas en la estancia. Todas las allí presentes deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 y, las que fallen, guardan sus armas y no entran en combate durante 1 minuto. Las criaturas que no puedan ser hechizadas son inmunes a este efecto.

Lanzar *disipar magia* sobre una criatura afectada por la trampa finaliza el efecto en esa criatura.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano, Historia o Religión) CD 15 permite a una criatura identificar las pictografías de las paredes,alertándole sobre la trampa. Los pictogramas también poseen un aura de magia de encantamiento cuando se miran con *detectar magia.*

Puede desactivarse la trampa con *disipar magia* o gracias a un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 12 usando su aptitud mágica.

## Guardianes silenciosos

*Trampa mecánica (nivel 1-4, moderada, herir)*

Dos armaduras hechas de cuero curtido y cota de malla se yerguen distribuidas por la zona. Una criatura que se aproxime en silencio a una armadura puede oír el suave clic de los engranajes de un reloj emanando del interior.

***Desencadenante (musical/auditivo).*** Las criaturas que se muevan o realicen acciones a 20 pies o menos de una armadura deben superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 en cada asalto para evitar activar la trampa.

***Efecto (animar objeto).*** Cuando se activa, las armaduras se animan y atacan a las demás criaturas en la zona. Las armaduras usan el perfil de objetos animados, armadura, con las siguientes modificaciones:

- Los puntos de golpe de la armadura son 20 (4d8+4).
- La CA de la armadura es 15.
- La Constitución de la armadura es 12 (+1)
- La armadura no posee el atributo de Susceptibilidad a la Antimagia.
- La armadura no tiene la acción de ataque múltiple.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 alerta a una criatura sobre el mecanismo de relojería y los engranajes dentro de la armadura. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 permite a una criatura descubrir que la armadura podría animarse al ser activada mediante las vibraciones producidas por el sonido.

Una criatura junto a una armadura puede llevar a cabo una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón, desactivando sus mecanismos si tiene éxito. Sin embargo, un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa. Usar un conjuro como *silencio* para amortiguar el sonido también puede funcionar, pero el lanzamiento de conjuros a 20 pies o menos de la armadura activará la trampa.

## Perdición del pícaro inferior

*Trampa mecánica (nivel 1-4, moderada)*

Hay un cable trampa mal camuflado que se detecta con facilidad, pero es una fachada. La verdadera trampa está bien escondida y lista para activarse si se manipula el señuelo.

***Detonante (falso detonante).*** Desarmar o intentar desarmar el falso detonante activa la verdadera trampa.

***Efecto (trampa aleatoria).*** Selecciona otra trampa mecánica al azar de igual o menor letalidad y aplica su efecto.

***Contramedidas.*** Superar una prueba Sabiduría (Percepción) CD 12 revela los detonantes falsos y reales. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 revela la naturaleza de la trampa y permite a una criatura realizar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón para desactivar el auténtico detonante. En caso de éxito, la trampa verdadera es desactivada.

## Golpe de lanza inferior

*Trampa mecánica (nivel 1-4, moderada, herir)*

Hay tres lanzas escondidas dentro de las paredes, el suelo o el techo de esta área. Un fino cable trampa casi invisible está tendido a lo largo de la zona, debajo de las lanzas. Por lo general esta trampa se usa en pasillos estrechos, portales u otros pasajes que se atraviesan con frecuencia.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que pase a través del cable trampa activa la trampa.

***Efecto (lanzas).*** Las lanzas vuelan hacia la criatura activadora, que debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. La criatura sufre 10 (3d6) de daño perforante si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el cable trampa. Una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa, pero si la tirada total es de 10 o menos, esta se activa.

## Escalera tobogán

*Trampa mecánica (nivel 1-4, moderada, herir)*

Al final de un empinado tramo de escaleras hay un pozo de 30 pies de profundidad debajo de una trampilla. Una placa de presión está camuflada como parte de uno de los escalones, a mitad de las escaleras.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (caída al pozo vacío).*** La trampilla al final de las escaleras se abre y los escalones se aplanan formando un tobogán y enviando hacia abajo hasta caer en el pozo a cualquier criatura en las escaleras. Todas las criaturas en la zona deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. La criatura que la supere podrá agarrarse al borde del pozo y la que falle caerá en el foso y sufrirá 10 (3d6) de daño contundente.

La trampilla no se cierra y salir del pozo no requiere una prueba de Fuerza, pero las escaleras no se reinician. Subir la escalera tobogán requiere superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 12 o una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 para trepar las paredes. Una criatura que falle cualquiera de las pruebas cae al tobogán y podría volver a precipitarse al pozo.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela la placa de presión. Esta puede desarmarse superando una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón, pero un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.

## Lucero oscilante

*Trampa mecánica (nivel 1-4, moderada, herir)*

Un par de puertas dobles grabadas con una escena de un cielo nocturno bloquean el camino. Estas puertas se abren con facilidad, pero incluyen un cable de tensión en el lado opuesto al grabado.

***Detonante (cable de tensión).*** Una criatura que abra las puertas activará la trampa.

***Efecto (objeto oscilante).*** Una bola con pinchos unida a una cadena se balancea hacia la criatura activadora. Ataca a dicha criatura con un bonificador de ataque de +6, infligiendo 5 (1d10) de daño contundente y 5 (1d10) de daño perforante si impacta. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 permite a una criatura detectar el cable en algunos huecos alrededor de las bisagras, y superar una prueba de Destreza CD 12 mientras usa herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Alzamiento bajo los pies

*Trampa híbrida (nivel 1-4, moderada, herir)*

Este pasillo está completamente a oscuras. Hay apliques a lo largo del corredor y un cesto con antorchas en un extremo. Tiene suficientes para llenar todos los apliques. Hay una *runa de detección* inscrita en la pared en mitad del pasillo.

***Detonante (traer objeto).*** Una criatura que lleve una antorcha encendida 30 pies por el pasillo activa la trampa.

***Efecto (pinchos).*** Cuando se activa, la runa habilita los mecanismos debajo del suelo y unos pinchos salen disparados a lo largo del corredor. Cada criatura en el pasillo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 7 (2d6) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 permite a una criatura detectar la runa y los agujeros en el suelo para los pinchos, aunque esta prueba tiene desventaja si la criatura no tiene otra fuente de luz y no puede ver en la oscuridad. Una criatura puede desactivar la runa superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o mediante *disipar magia.*

# Peligrosa de nivel 1-4

Es probable que estas trampas lesionen gravemente (y hasta puedan matar) a los personajes de estos niveles.

## Vapores asfixiantes

*Trampa mecánica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

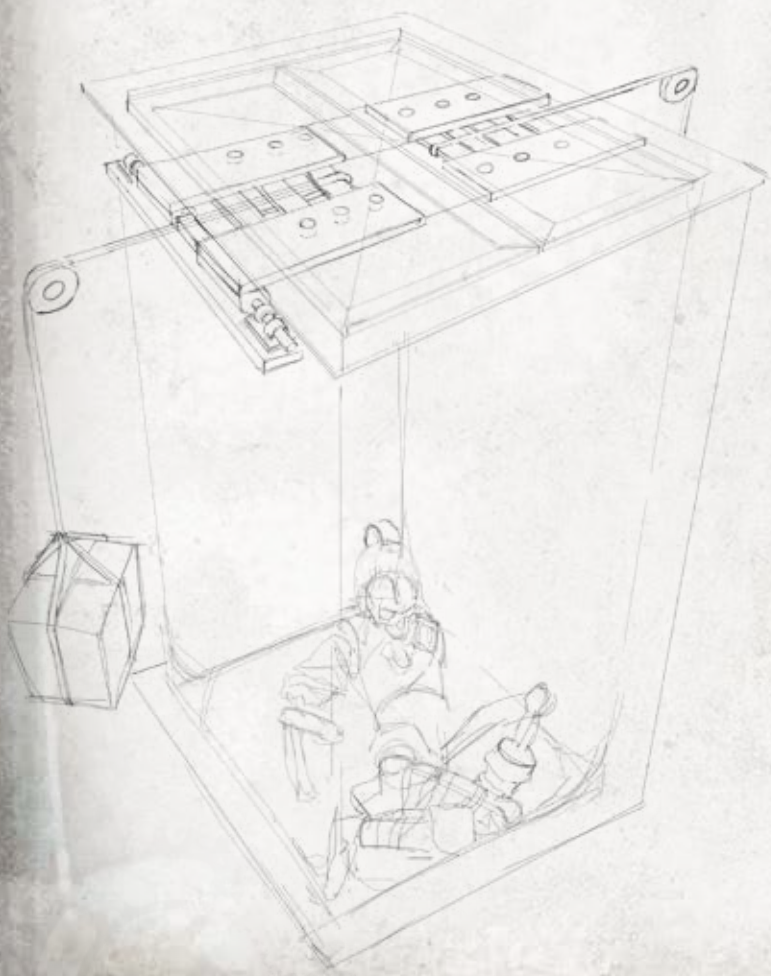
El suelo del túnel vacío está pavimentado con losas irregulares.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Cuando se colocan 20 libras de peso o más en la losa central,esta desciende y rompe un frasco de vidrio lleno de líquido.

***Efecto (gas venenoso).*** El líquido se convierte enseguida en una esfera de 20 pies de radio de niebla venenosa de color amarillo verdoso centrada en la criatura activadora y que se expande doblando las esquinas. El área ocupada por la nube se considera muy oscura y se mantiene 10 minutos o hasta que un viento fuerte la dispersa.

Cuando una criatura entra en la zona de la niebla por primera vez en un turno o comienza su turno en ella, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. La criatura sufre 16 (3d10) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el frasco oculto, y superar una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.



## Círculo de embrujo

*Trampa mágica (nivel 1-4, peligrosa, entorpecer)*

Este círculo de runas cubre una esfera de 10 pies de radio y emite un denso humo verde que huele a azufre.

***Detonante (palabra de mando).*** El uso de una varita, vara, anillo, orbe, o un elemento similar que requiera una palabra de mando activa el detonante.

***Efecto (embrujo).*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o ser maldecida por la mala suerte. Cuando una criatura maldita se adentra en una nueva situación o comienza un nuevo encuentro, tira un d20 y consulta la tabla a continuación.

Esta mala suerte no se extiende a tiradas de dados, efectos de infligir estado, conferir ventaja o desventaja, ni afecta al combate de ninguna manera. Su intención es afectar a las circunstancias, como guardias adicionales o una primera mala impresión con un personaje no jugador importante.

| *D20* | *Mala suerte* |
|---|---|
| 1-2 | **Catastrófico.** La circunstancia es tan mala como sea posible. Los personajes no jugadores importantes son hostiles o la Guardia de la ciudad está en alerta máxima por alguna razón. Surge un impedimento grave, difícil o que superarlo requiere mucho tiempo. |
| 3-9 | **Terrible.** La circunstancia es mucho peor de lo que debería. Hay algunos guardias adicionales, una complicación moderadamente difícil o un personaje no jugador hostil. |
| 10-19 | **Desafortunado.** La circunstancia es algo peor de lo que debería. Solo hay 1 o dos guardias, un personaje no jugador indiferente o una complicación fácil de superar. |
| 20 | **Levantada.** La nube de la mala suerte se levanta y la criatura ya no está maldita. |

Al final de cada día, una criatura embrujada puede hacer una tirada de salvación de Carisma CD 15. Este efecto termina para esa criatura si tiene éxito. *Levantar maldición* o un efecto mágico más poderoso también puede poner fin al embrujo.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o lanzar *detectar magia* revela la naturaleza del círculo rúnico. Superar otra prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o lanzar *disipar magia* sobre las runas, las desactiva.

## Jarro de fuego

*Trampa mecánica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

Una gran jarro de cerámica lleno de aceite cuelga del techo de una vieja cuerda de cáñamo, sutilmente conectada a un cable trampa tendido a lo largo de la sala. Su tapa tiene un mecanismo de chispas que prenderá el aceite si el jarrón se cae y se rompe.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que pase a través del cable trampa activa la trampa.

***Efecto (objeto que cae).*** El jarrón se cae y se rompe contra el suelo, esparciendo aceite en llamas en una esfera de 15 pies de radio centrada en la criatura activadora. Esta puede intentar coger el jarrón al caer si supera una prueba de Destreza (Atletismo) CD 15. De lo contrario, cada criatura en esa zona debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 10 (3d6) de daño de fuego si la falla o la mitad de ese daño en caso de éxito.

***Contramedidas (sensible).*** Tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el cable trampa. La trampa puede inutilizarse superando una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón, pero un resultado total de 10 o menos en la prueba activa la trampa.

## Glifo de dormir

*Trampa mágica (nivel 1-4, peligrosa, bloquear)*

Hay un *glifo custodio (dormir)* tallado en la estatua de madera que parece una corona de flores y hojas. Los suaves sonidos ambientales de un bosque llenan el aire a su alrededor.

***Detonante (detector de criatura).*** Una criatura que se acerque a 5 pies o menos del glifo activa la trampa.

***Efecto (dormir).*** Cuando la trampa se activa, lanza *dormir* , enviando a las criaturas a un sueño mágico. Tira 5d8; el total es la cantidad total de puntos de golpe de criaturas a las que puede afectar este conjuro. Las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto al alcance de la criatura activadora se ven afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe actuales (ignorando a las criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura con menos puntos de golpe actualmente, cada criatura afectada por este conjuro cae inconsciente durante 1 minuto. Si un durmiente sufre daño, o alguien usa una acción para sacudirlo o abofetearlo, se despertará. Resta los puntos de golpe de cada criatura del total antes de pasar a la siguiente criatura con menos puntos de golpe. Para que una criatura sea afectada, sus puntos de golpe deber ser iguales o menores que el total restante.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 revela el detonante, pero lo normal es que una criatura necesite estar a 5 pies o menos del glifo para realizar esta prueba. *Detectar magia* también revelaría el detonante. Una criatura adyacente al glifo puede inhabilitarlo si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. *Disipar magia* también desactiva el glifo.

## Demonio oculto

*Trampa mágica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

Por las páginas de un tomo polvoriento se extiende un extenso pasaje de escritura demoníaca escrito en infernal. Brilla como las brasas de un fuego agonizante.

***Desencadenante (leer el texto).*** Cualquier criatura puede leer la escritura, incluso sin saber infernal. Leer el texto en voz alta activa la trampa.

***Efecto (invocar criatura).*** Cuando la trampa se activa, invoca a **2 dretchs**, u otros demonios con VD ¼ o menos. Los dretchs atacan a todas las demás criaturas en la sala y no abandonarán el área. Los dretchs se desvanecen en una nube de azufre después de 1 minuto, o si son reducidos a 0 puntos de golpe.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de inteligencia (Religión) CD 15 permite a una criatura comprender el peligro del texto. Además,el tomo posee un aura de magia de conjuración cuando se mira con *detectar magia.*

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento del tomo si supera una prueba de aptitud mágica CD 15; lanzar *disipar magia* sobre el tomo también desactiva la trampa.

## Lámpara de lastre

*Trampa mecánica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

La oscuridad llena la estancia. En el marco de la puerta cuelga una lámpara de aceite apagada.

***Desencadenante (activar el dispositivo de iluminación).*** Un fino hilo oculto dentro de la lámpara se rompe cuando se expone al calor, activando la trampa.

***Efecto (cuchillas segadoras).*** Una cuchilla curva oculta en la pared ataca a la criatura activadora, que debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. La criatura sufre 16 (3d10) de daño cortante si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera. Además, si falla, la criatura también quedará apresada, ya que la cuchilla la inmoviliza contra la pared opuesta.

Una criatura así apresada puede liberarse superando una prueba de Constitución (Atletismo) CD 15, u otra criatura puede liberarla superando una prueba de Fuerza (Medicina) CD 15.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el hilo, mientras que superar una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Orbe de proyectiles

*Trampa mágica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

Un brillante orbe de cristal azul flota a 4 pies del suelo y la luz en su interior parece atenuarse e intensificarse en suaves pulsos. Hay un *glifo custodio (proyectil mágico)* inscrito en la parte superior del orbe.

***Detonante (detector de criatura).*** Una criatura de un tipo, raza o alineación en concreto que se acerque a 60 pies o menos del orbe activa la trampa. Los criterios específicos dependen del director de juego, pero deberían encajar en la temática o la naturaleza general del área donde se ubica esta trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *proyectil mágico* a la criatura activadora. Esta sufre 10 (3d4 +3) de daño de fuerza y el orbe deja de brillar.

***Contramedidas.*** Una criatura adyacente al orbe puede detectar el glifo si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o con *detectar magia.* El glifo puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o con *disipar magia.*

## Umbral doloroso

*Trampa mecánica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

El suelo frente a una puerta cerrada está perforado con pequeños agujeros y, escondido bajo la superficie de esa parte del suelo, hay un conjunto de pinchos largos y oxidados que se activan mediante un mecanismo en el marco de la puerta.

***Detonante (abrir/cerrar puerta).*** Una criatura que abra la puerta activará la trampa.

***Efecto (suelo con pinchos).*** Los pinchos se disparan desde el suelo y perforan los pies o las piernas de cualquier criatura que se encuentre en los dos cuadrados de 5 pies de lado frente a la puerta. La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 15 (6d4) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela los agujeros en el suelo. Tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Dardos venenosos menores

*Trampa mecánica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

Hay varios agujeros a lo largo de las paredes de la sala camuflados con tallas en relieve de serpientes, gárgolas u otras criaturas amenazadoras. Cerca del centro de la cámara hay oculta una placa de presión.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura de tamaño pequeño o más grande que pise la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (dardos).*** La trampa realiza tres ataques a distancia contra la criatura que la activó. Cada ataque tiene un bonificador de ataque de +8 e inflige 2 (1d4) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno. Estos ataques no pueden obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela la placa de presión. La trampa se desarma superando una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón, pero un resultado total de 10 o menos en la prueba la activa.

## Trampiz

*Trampa híbrida (nivel 1-4, peligrosa, bloquear)*

Este tapiz tejido con hilos brillantes, que representa a un ejército enano derrotado por una horda de muertos vivientes, está dividido en dos partes y puede separarse fácilmente para pasar. Hay una *runa de detección* oculta en el diseño del tapiz.

***Detonante (atravesar la zona).*** Si un enano atraviesa el tapiz, se activará la trampa.

***Efecto (barrera).*** Una criatura que atraviese el tapiz cuando se activa la trampa debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD15. Si falla, sufrirá16 (3d10) de daño perforante cuando lo aplaste un rastrillo que cae y quedará atrapada debajo del rastrillo y apresada. Liberar a una criatura bajo el rastrillo requiere superar una prueba de Fuerza CD 15.

Si tiene éxito, la criatura esquivará el rastrillo y podrá elegir en qué lado de la barrera estar.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar la runa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 o con *detectar magia.* Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o lanzar *disipar magia* desactiva la trampa.

# Arriesgada de nivel 1-4

Estas trampas dañarán de gravedad a los personajes de estos niveles, y pueden incluso matarlos.

## Glifo de manos ardientes

*Trampa mágica (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

Un *glifo de protección (manos ardientes)* está escrito con ceniza en la pared, el suelo o el techo de esta área.

***Detonante (detector de criatura).*** Una criatura que se acerque a 10 pies o menos de la runa activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** El glifo lanza *manos ardientes.* Cada criatura en un cono de 15 pies centrado en la criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Una criatura sufre 3d6 de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera con éxito.

El fuego prende cualquier objeto inflamable en el área que no sea equipado o alguien lo lleve encima.

***Contramedidas.*** Una criatura puede descubrir el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 , pero para hacerlo tiene que estar a 10 pies o menos del glifo. *Detectar magia* también puede revelarlo. Una criatura adyacente al glifo puede desactivarlo superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17; *disipar magia* también permite hacerlo.

## Caída de piedras

*Trampa mecánica (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

El techo está revestido de grandes rocas sostenidas por mecanismos ocultos. El camino a seguir está bloqueado por una puerta, rastrillo u otra obstrucción no mágica que puede abrirse gracias a una palanca en la pared. Sin embargo, hay tres palancas, y tirar de la incorrecta desencadena la trampa.

***Detonante (mover palanca/pulsar botón).*** Tirar de la palanca incorrecta activa la trampa.

***Efecto (objetos que caen).*** Todas las criaturas dentro de la sala o pasillo deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 14 (4d6) de daño contundente si fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El área es terreno difícil a menos que se aparten las rocas.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela los mecanismos ocultos que aguantan las piedras, y una criatura que tenga éxito en una Prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 podrá deducir la palanca correcta por el desgaste de cada una. Superar una prueba de Destreza CD 17 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Agarrar al intruso

*Trampa híbrida (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

Unos arcos en sombra se alinean en las paredes de esta cámara. El suelo es un mosaico en mal estado de un cráneo gigante con llamas en los ojos y la boca abierta. Hay una *runa de detección* oculta en el mosaico

***Detonante (fallar la contraseña).*** Una criatura que camine sobre el mosaico del cráneo y no diga la contraseña activa la trampa.

***Efecto (red).*** Cuando la runa se activa, suelta una gran cuerda del techo. Cada criatura en un radio de 10 pies centrado en la criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o quedar apresada por la red hasta que sea liberada. La red está cubierta con un ácido pegajoso que quema al contacto. Una criatura que toque la red por primera vez en un turno, o que termine su turno tocando la red, sufre 14 (4d6) de daño de ácido.

Una criatura apresada por la red puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza CD 17, liberándose a sí misma o a otra criatura a su alcance si tiene éxito. La red tiene CA 10 y 20 puntos de golpe. Infligir 5 de daño cortante a la red (CA 10) destruye una sección cuadrada de 5 pies de lado de la misma, liberando a cualquier criatura atrapada en dicha sección.

***Contramedidas.*** Se puede detectar la runa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 o con *detectar magia.* Una criatura que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 puede descubrir la contraseña camuflada en el mosaico.

Además, pronunciar la contraseña, superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o lanzar *disipar magia* sobre la runa, la desactiva.

## Terrores nocturnos

*Trampa mágica (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

Diminutos sellos se alinean en las paredes de esta sala, difíciles de advertir, pero listos para activarse cuando una criatura se duerme.

***Detonante (inconsciencia).*** Una criatura que quede inconsciente dentro del área activa la trampa.

***Efecto (invocar criatura).*** Las runas brillan con una luz escalofriante e invocan espíritus mágicos que adquieren la forma de 4 enjambres de murciélagos que aparecen en espacios desocupados dentro de la estancia. Los murciélagos son hostiles y atacan, eligiendo como primeros objetivos a criaturas inconscientes. Los enjambres desaparecen después de 5 minutos o si los reducen a 0 puntos de golpe, y no abandonarán la cámara. La trampa podría invocar a otras criaturas de la temática apropiada para el entorno, siempre que tengan VD ¼.

***Contramedidas.*** Una criatura puede descubrir las runas superando una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o con *detectar magia.* Las runas pueden desactivarse teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o con *disipar magia.*

## Cadenas apresadoras

*Trampa mágica (nivel 1-4, arriesgada, bloquear)*

Un montón de cadenas yace en el suelo de esta sala. Están oxidadas por el tiempo, pero tienen símbolos de encantamiento cincelados en su superficie.

***Detonante (atravesar la zona).*** Una criatura de alineamiento bueno que pase a 10 pies o menos de las cadenas activa la trampa.

***Efecto (apresar).*** Las cadenas se animan e intentan atar a los personajes. Todas las criaturas a 10 pies del área deben superar una Tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedar apresadas. Una criatura puede liberarse de las ataduras superando una Prueba de Fuerza CD 17.

***Contramedidas.*** Una criatura discernirá la naturaleza de los símbolos en las cadenas si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 ,mientras que *detectar magia* revela un aura de magia de encantamiento alrededor de las cadenas. Una criatura puede desactivar la trampa superando otra prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o mediante *disipar magia*.

## Túnel rotatorio

*Trampa mecánica (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

El interior de este corto pasadizo tubular está revestido de puntas cónicas y ranuras en espiral.

***Detonante (placa de presión).*** En un extremo del túnel hay una placa de presión. Una criatura de tamaño Mediano o más grande que pise la placa de presión, activa la trampa.

***Efecto (paredes con pinchos).*** El pasillo gira lentamente cuando es activado. Las criaturas dentro del túnel rotatorio deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 14 (3d6) de daño perforante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

***Contramedidas (sensible).*** Tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela la placa de presión, y superar una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva. Sin embargo, un resultado total de 10 o menos en la prueba activa la trampa.

## Di arena y no entres

*Trampa híbrida (nivel 1-4, arriesgada, bloquear)*

Un amplio arco de piedra decora la salida de esta sala. Hay una frase corta cincelada en la pared adyacente: "Sólo lo pequeño puede pasar, como la arena a través de un reloj de arena". Hay una runa de detección inscrita en el vértice del arco.

***Detonante (pronunciar la palabra de activación).*** Una criatura que diga la palabra "arena" en común o en otro idioma apropiado para el área activa la trampa.

***Efecto (arena que cae).*** Cuando la runa se activa, libera unos mecanismos de bloqueo en el techo de la estancia y empieza a caer arena. Cada criatura en la sala debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 al comienzo de su turno para permanecer sobre la arena. La CD de salvación aumenta en 2 en cada asalto.

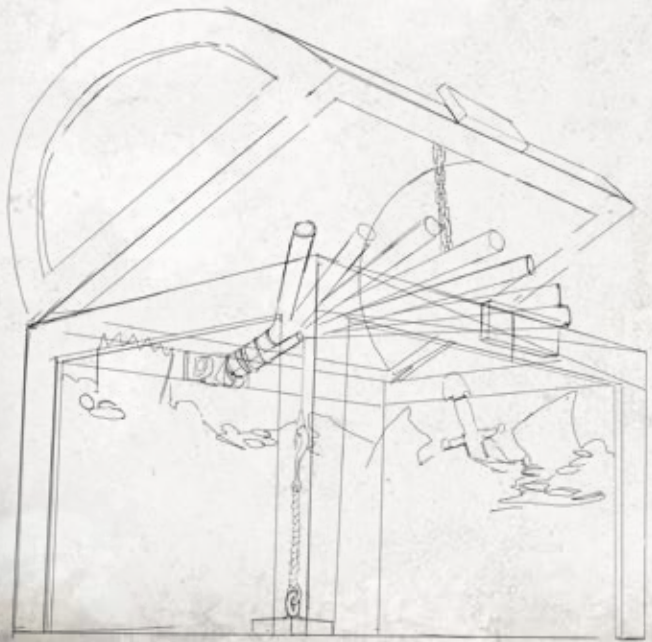
Una criatura que falle una tirada de salvación resulta enterrada hasta las rodillas y queda apresada. En su siguiente tirada de salvación, si la criatura tiene éxito, se liberará y ya no estará apresada; si falla, será enterrada hasta la cintura y permanecerá apresada.

Una criatura enterrada hasta la cintura debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 al comienzo de su turno; si la supera, se liberará de la arena, y si falla quedará enterrada hasta el cuello e inmovilizada. En su siguiente turno, la criatura queda completamente enterrada y empieza a asfixiarse.

Una criatura puede desenterrar a otra como acción superando una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de salvación actual de la trampa. Conjuros como *libertad de movimiento* o modalidades de movimiento como excavar también pueden permitir que las criaturas se desplacen libremente por la arena.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 descubre la runa y los agujeros ocultos en el techo, y *Detectar magia* también revela la runa. Si una criatura supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 17, deduce la palabra desencadenante.

Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o *disipar magia* , desactiva la trampa.



## Mirada pétrea

*Trampa mágica (nivel 1-4, arriesgada, entorpecer)*

La estatua del gnomo está parcialmente envuelta en sombras, aunque resulta evidente que los ojos están hechos de piedras preciosas.

***Detonante (mirar).*** Una criatura que mire directamente a los ojos de la estatua activa la trampa.

***Efecto (parálisis).*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedar paralizada. Una criatura paralizada por este efecto puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, este efecto concluirá para esa criatura.

Este efecto finalizará si es disipado, ya sea con *disipar magia* o con *restablecimiento menor* , o transcurrido 1 minuto.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Conocimiento Arcanos) CD 17 revela los diminutos símbolos incrustados en los ojos de la estatua, el detonante de la trampa. Empleando *detectar magia* una criatura ve un aura de magia de transmutación alrededor de la estatua.

Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o *disipar magia* , desactiva la trampa.

## Tronco oscilante

*Trampa mecánica (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

Entre la entrada y el destino hay un corredor de 5 pies de ancho y 30 de largo. Un cable fino y apenas visible se extiende a lo largo del pasillo en la marca de los 20 pies.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que tropiece con el cable activará la trampa.

***Efecto (objeto oscilante).*** Un tronco de 5 pies de ancho se balancea hacia abajo en una línea de 15 pies de largo cuando se activa la trampa. Cada criatura en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 14 (4d6) de daño contundente si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela el cable trampa, y superar una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva.

## Cuchillas giratorias

*Trampa mecánica (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

Este corredor de 20 pies de ancho tiene marcas de arañazos en todas las paredes y está salpicado de sangre. Al final del pasillo hay un pedestal que sostiene una jarra de plata.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Retirar la jarra del pedestal activa la trampa.

***Efecto (cuchillas segadoras).*** Unos postes con cuchillas curvas emergen del suelo y giran rápidamente, cortando cualquier cosa a su alcance. Cada criatura en el corredor debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o sufrir 15 (6d4) de daño cortante.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela el mecanismo oculto en el pedestal, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, desactiva el detonante.

# Mortal de nivel 1-4

Es casi seguro que estas trampas matarán a los personajes de estos niveles.

## Anillo llameante inferior

*Trampa mecánica (nivel 1-4, mortal, herir)*

Un anillo de piedra decorativa de 1 pie de grosor rodea un área circular de 25 pies de diámetro en el centro de la estancia. El techo directamente encima del anillo está ennegrecido con hollín. En el cuadrado de 5 pies de lado en el centro del círculo hay algo intrigante.

***Detonante (suelo sensible al peso).*** Cuando una criatura Pequeña o más grande pisa un espacio adyacente al cuadrado de 5 pies de lado en el centro del área dentro del anillo, activa una placa de presión. Partes de la mampostería se deslizan, revelando surtidores que vierten aceite en llamas en el suelo desde el borde interior del anillo.

***Efecto (muro de fuego).*** El aceite en llamas crea una pared de llamas en forma de anillo de 25 pies de diámetro, 20 de altura y 1 de espesor. El muro es opaco, dura 1 minuto y cuando aparece, cada criatura dentro de su área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si la falla, sufrirá 17 (5d6) de daño de fuego, y la mitad de ese daño si la supera.

El lado del muro que mira hacia adentro inflige el daño de fuego de la trampa a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado o dentro del muro. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. En cambio, el otro lado del muro no inflige daño.

Una criatura que esté adyacente al muro puede realizar una prueba de Constitución CD 20 usando herramientas de ladrón para terminar este efecto.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela la placa de presión, y superar una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

## Cofre explosivo

*Trampa mecánica (nivel 1-4, mortal, herir)*

Un cofre cerrado y anodino está lleno de explosivos y varios cientos de rodamientos diminutos. El cofre puede contener objetos de valor o puede ser un señuelo.

***Detonante (abrir/cerrar objeto).*** La cerradura del cofre es relativamente fácil de abrir; puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 10 empleando herramientas de ladrón.

***Efecto (explosión elemental).*** Cuando la trampa se activa, los explosivos estallan y los rodamientos vuelan hasta 120 pies en todas direcciones. Cualquier criatura dentro del alcance que no esté detrás de cobertura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 17 (5d6) de daño si la falla o la mitad si la supera. La mitad de este daño es de fuego y la otra mitad es perforante.

***Contramedidas.*** Una criatura que abra el cofre activará la trampa, pero superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela los mecanismos ocultos en la tapa que activarán los explosivos. Tener éxito en una prueba de Destreza CD 20, usando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

## Tomo llameante

*Trampa mecánica (nivel 1-4, mortal, herir)*

Hay un gran tomo abierto sobre un atril en el centro de la estancia.

***Detonante (cable de tensión).*** Hay un cable de tensión unido a la tapa del libro. La trampa se activa cuando este se cierra.

***Efecto (explosión elemental).*** Una hoja de llamas brota del atril. Cada criatura a 5 pies o menos del libro cuando se activa la trampa debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 17 (5d6) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela el cable de tensión y la pequeña boquilla en el atril. Además, superar una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Glifo de fuerza

*Trampa mágica (nivel 1-4, mortal, herir)*

Las paredes de esta sala cuadrada de 15 pies de lado están recubiertas con grandes pinchos de metal. En el centro de la habitación hay un monolito de piedra en el que se ha tallado un *glifo custodio (ola atronadora) de color azul brillante*.

***Detonante (detector de criatura).*** Las criaturas que se acerquen a 10 pies o menos del monolito activan la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** El glifo lanza *ola atronadora*. Cada criatura en un cubo de 15 pies centrado en la criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20. Si la falla, sufrirá 9 (2d8) de daño de trueno y será empujada a 10 pies de distancia de la criatura activadora. Si la criatura la supera, sufrirá la mitad de ese daño y no se verá empujada.

Una criatura que es empujada se golpea contra los pinchos de las paredes de la estancia y sufre otros 9 (2d8) de daño perforante.

Además, los objetos no asegurados que estén completamente dentro del área de efecto son empujados automáticamente a 10 pies de distancia de la criatura activadora, y el conjuro emite un estruendo atronador que puede oírse a 300 pies.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 o lanzar *detectar magia* revela el glifo. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o lanzar *disipar magia* sobre el glifo, lo desactiva. Sin embargo, en la mayoría de los casos una criatura necesitaría estar a 10 pies o menos del monolito para detectar o desactivar el glifo con una prueba de característica.

## Gema relampagueante

*Trampa híbrida (nivel 1-4, mortal, herir)*

Una brillante y reluciente gema blanca se expone de forma destacada en un pedestal o en una estatua. El pedestal o la estatua libera una ráfaga de relámpagos cuando se coge la gema.

***Detonante (coger/mover objeto).*** Una criatura que coja la gema activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** La runa crea una explosión de relámpagos en un radio de 20 pies. Cada criatura en esa zona debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 17 (5d6) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela el detonante, y superar una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva.

Una criatura puede intentar sustituir el objeto por uno de igual peso para sortear el detonante. Para ello,la criatura debe superar una prueba de Inteligencia (Percepción) CD 20 para estimar con precisión el peso del objeto, y superar una prueba de Destreza CD 20 (Juego de Manos) para intercambiarlos. Fallar en cualquiera de las tiradas activa la trampa.

## Reliquia misteriosa

*Trampa híbrida (nivel 1-4, mortal, herir)*

Un objeto maravilloso se exhibe en el centro de la sala, pero con una *runa de detección* inscrita. El suelo de la estancia se compone de varias secciones conectadas por bisagras ocultas.

***Detonante (tocar el objeto).*** La trampa se activa al tocar la reliquia, incluso con un conjuro.

***Efecto (caer en la guarida del monstruo).*** Cuando la trampa se activa, el suelo de la estancia se desploma gracias a las bisagras fijadas a las paredes. Todas las criaturas dentro de la sala deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si se supera, la criatura saltará a un lugar seguro o se aferrará al suelo mientras se pone vertical. En caso de fallo, caerá en el foso y sufrirá 17 (5d6) de daño contundente.

El pozo es la guarida de 2 monstruos corrosivos, o de alguna otra criatura apropiadas con VD ½ o menos.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela la runa en el objeto y los pequeños espacios entre cada sección del suelo. Por otro lado, superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela la naturaleza de la trampa y permite a una criatura intentar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 para desactivar la runa.

Esta también puede descubrirse con *detectar magia* y desactivarse con *disipar magia*.

## Elfo, mi cena favorita

*Trampa mecánica (nivel 1-4, mortal, herir)*

Hay docenas de orejas puntiagudas clavadas en las paredes de este túnel subterráneo. El diseñador de trampas encantó el área con un conjuro de *alarma* configurado para alertar a una criatura que reside cerca.

***Detonante (detector de criatura).*** Un elfo bueno que entre en el túnel activará la trampa.

***Efecto (liberar criaturas).*** El sonido de una campanilla que puede oírse a 60 pies llena el túnel durante 10 segundos y despierta a una criatura. Tira en la tabla a continuación para determinar de cuál se trata.

| *d8* | *Criatura* |
|---|---|
| 1 | **1 oso pardo** |
| 2 | **4 serpientes constrictoras** |
| 3 | **4 tejones gigantes** |
| 4 | **4 ciempiés gigantes** |
| 5 | **4 serpientes venenosas gigantes** |
| 6 | **1 escorpión gigante** |
| 7 | **1 araña gigante** |
| 8 | **2 enjambres de insectos** |

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 puede recordar algunos rumores sobre la trampa; lanzar *detectar magia* revela un aura de abjuración en el túnel. Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento del túnel si supera una prueba de característica CD 20 usando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* también desactiva la trampa.

## Sala menguante

*Trampa mecánica (nivel 1-4, mortal, herir)*

Al final del pasillo hay una puerta de hierro cerrada con llave y cubierta de óxido. Al lado hay un botón de metal pulido.

***Detonante (pulsar botón).*** Una criatura que pulse el botón activa la trampa.

***Efecto (techo/paredes aplastantes).*** Las paredes de este pasillo empiezan a moverse lentamente hacia adentro, a una velocidad de 1 pie por asalto al final del orden de iniciativa. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 1d10 de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 2d10 de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastada inflige 4d10 de daño contundente, y el cuarto asalto y subsiguientes infligen 10d10 de daño contundente hasta que la superficie se retrae. Las paredes se retraen después de avanzar 5 pies.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela algo sobre el botón. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela la naturaleza del detonante y permite a una criatura intentar una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón para desactivarla.

## Símbolo de coagulación

*Trampa mecánica (nivel 1-4, mortal, herir)*

El suelo de este templo de arenisca está recorrido por canalones manchados de sangre que forman un dibujo complejo de diseño siniestro. Estatuas de criaturas mitad humanas y mitad cienos se alinean en las paredes.

***Detonante (derramar sangre).*** Si una criatura que sangre pierde al menos 5 puntos de golpe en esta sala, la sangre llena los canales y comienza a gotear hacia los cienos de abajo, despertándolos.

***Efecto (liberar criaturas).*** El asalto posterior a que la sangre empieza a llegar a ellos, 2 **cienos grises** emergen por debajo del suelo de esta cámara y atacan a todas las criaturas en el interior.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela los diminutos agujeros en los canalones y el suave pulso del cieno debajo. Los canalones pueden bloquearse con arena, barro o algo similar sin que requiera prueba de característica.

## Suelo inclinado

*Trampa mecánica (nivel 1-4, mortal, herir)*

El suelo del pasillo está equilibrado para que se incline cuando cierto peso sobrepasa el punto medio.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Cuando una criatura de tamaño Mediano o mayor cruza la mitad del pasadizo, se activa la trampa.

***Efecto (caer a la zona de abajo).*** Cuando la trampa se activa, el pasillo se inclina formando una rampa. Todas las criaturas en él deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si se supera, la criatura podrá saltar a un lugar seguro o aferrarse al suelo mientras se inclina. Si falla, caerá al área inferior de la mazmorra o estructura y sufrirá 17 (5d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela un hueco a lo largo de los bordes del suelo del pasillo, y superar una prueba de Destreza CD 20 empleando herramientas de ladrón bloquea la bisagra. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela una palanca bien escondida para desactivar la trampa.

# Trampas de nivel 5-8

*De modo que finalmente salimos de esa jungla dejada de la mano de dios y nos dirigimos al interior ligeramente más fresco del templo. Tras despejar algunas telarañas y molestar a más insectos de los que me gustaría, nos aventuramos en las entrañas del templo listos para poner nuestras manos en ese artefacto del que tanto habíamos oído hablar.*

*Avanzamos por un pasillo y, volviendo la vista atrás, creo que debería haber sabido que pasaba algo. Un templo abandonado hace mucho tiempo, cables trampa matabárbaros escondidos en los árboles... ¿y aquí encarábamos un bonito y largo pasillo despejado? Ni de coña...*

*Miré a mi alrededor y vi motas de polvo flotando en el aire, brillando a la luz del sol que entraba por la entrada del templo. Era casi hasta agradable. Entonces noté más polvo. Polvo cayendo. Desde el techo. En cuanto abrí la boca para decir algo, todos sentimos un profundo estruendo proveniente de nuestro alrededor. Sí, estaba bastante claro que las cosas estaban a punto de empeorar, y muy rápido.*

*La pared izquierda comenzó a moverse lentamente hacia nosotros y pude sentir pequeños (o, en algunos casos, no tan pequeños) episodios de claustrofobia floreciendo en todos nosotros. Para empeorar las cosas, de las bocas de las esculturas de la pared a nuestra derecha surgieron pinchos de un pie de largo. Si no hacíamos algo rápido nos iban a aplastar o a ensartar; un destino que quizás desearía a mis peores enemigos, pero casi seguro que no a mí ni a mis compañeros.*

*A medida que las paredes se acercaban, nuestro bárbaro (dios bendiga a este salvaje) extendió los brazos para hacer fuerza. Todas las venas del rostro se le hincharon del esfuerzo, con los pies abiertos, los hombros y la espalda abriéndose y tensándose a medida que aumentaba la presión. Un horrendo chirrido vino de un mecanismo dentro de las paredes mientras combatía la increíble fuerza del gran hombre, que empezó a gritar cuando sus huesos comenzaron a chasquear y los músculos a desgarrarse. Nuestro clérigo se puso a curarlo, remendando su cuerpo incluso mientras se rompía...*

*Y luego hubo un sonido, como un ruido metálico, un estrépito o algo que se caía a trozos, y la pared se detuvo. Estábamos vivos por el momento, pero algo me decía que esto no era lo peor que este lugar podía hacer...*

Las trampas de este capítulo están diseñadas para desafiar a personajes de niveles 5-8 y están agrupadas por su letalidad. Puedes emplear cualquiera de estas trampas directamente en una mazmorra o aventura sin preparación alguna. Para obtener más información sobre cómo personalizar trampas, ve al **Capítulo 8: Diseño de trampas** , o para una trampa completamente aleatoria e inesperada, ve al **Capítulo 9: Generador de trampas aleatorias.**

# Tabla de trampas de nivel 5-8

Tira un d100 en la tabla siguiente para elegir una trampa aleatoria apropiada para personajes de nivel 5-8, o selecciona la letalidad deseada y tira un d10.

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Contratiempo | 1-2 | 1 | Barreras desconcertantes | 27 |
| | 3-4 | 2 | Cuchilla llameante | 27 |
| | 5-6 | 3 | Abismo capturador | 27 |
| | 7-8 | 4 | Dardos despiadados | 27 |
| | 9-10 | 5 | Parrilla | 28 |
| | 11-12 | 6 | Abrir y cerrar | 28 |
| | 13-14 | 7 | Runa de *rayo abrasador* | 28 |
| | 15-16 | 8 | Espada salvaguardada | 28 |
| | 17-18 | 9 | Situación agobiante | 28 |
| | 19-20 | 10 | Trampilla de foso menor | 29 |
| Moderada | 21-22 | 1 | Cofre de vapores | 29 |
| | 23-24 | 2 | Glifo de molestia abrasadora | 29 |
| | 25-26 | 3 | Tanque de pringue | 30 |
| | 27-28 | 4 | Pacificador | 30 |
| | 29-30 | 5 | Limo pútrido | 30 |
| | 31-32 | 6 | Perdición del pícaro menor | 30 |
| | 33-34 | 7 | Losa separadora | 30 |
| | 35-36 | 8 | Espíritu del lanzador de conjuros | 31 |
| | 37-38 | 9 | Aguas tranquilas | 31 |
| | 39-40 | 10 | Urna de silencio | 31 |
| Peligrosa | 41-42 | 1 | Todo o nada | 32 |
| | 43-44 | 2 | Ascensión ambigua | 32 |
| | 45-46 | 3 | Pasadores descendentes | 32 |
| | 47-48 | 4 | Tomo helado | 32 |
| | 49-50 | 5 | Decoración horripilante | 33 |
| | 51-52 | 6 | Derretimiento mágico | 33 |
| | 53-54 | 7 | Ídolo sanguíneo | 33 |
| | 55-56 | 8 | Sorpresa impactante | 33 |
| | 57-58 | 9 | Paso ligero | 33 |
| | 59-60 | 10 | Santuario vampírico | 34 |
| Arriesgada | 61-62 | 1 | Anillo llameante menor | 34 |
| | 63-64 | 2 | Combinación de cristal | 34 |
| | 65-66 | 3 | Pileta de ahogamiento | 35 |
| | 67-68 | 4 | Ojo de la locura | 35 |
| | 69-70 | 5 | Mirada formidable | 35 |
| | 71-72 | 6 | Confusión ilusoria | 36 |
| | 73-74 | 7 | El conocimiento es peligroso | 36 |
| | 75-76 | 8 | Luz reanimadora | 36 |
| | 77-78 | 9 | Veneno presurizado | 36 |
| | 79-80 | 10 | Muro de bola de fuego | 37 |
| Mortal | 81-82 | 1 | Estancia trituradora | 37 |
| | 83-84 | 2 | La curiosidad petrificó al gato | 37 |
| | 85-86 | 3 | Muerte invernal | 38 |
| | 87-88 | 4 | Festín abrasador | 38 |
| | 89-90 | 5 | Fuego malo | 38 |
| | 91-92 | 6 | Introspección | 38 |
| | 93-94 | 7 | ¿De cieno fue la culpa? | 39 |
| | 95-96 | 8 | Guardianes infatigables | 39 |
| | 97-98 | 9 | Llama siniestra | 39 |
| | 99-100 | 10 | Abrazo torcedor | 39 |

# Contratiempo de nivel 5-8

Estas trampas deberían ser un inconveniente menor para los personajes en este rango de niveles.

## Barreras desconcertantes

*Trampa mecánica (nivel 5-8, contratiempo, bloquear)*

Una robusta manivela está fijada a una pared junto a un rastrillo cerrado. Girar la manivela levanta el rastrillo, pero también hace que unos rastrillos ocultos caigan y bloqueen las otras salidas de la zona.

***Detonante (girar rueda/manivela).*** Levantar el rastrillo más de 1 pie activa la trampa.

***Efecto (barrera)***. Todas las demás salidas de la estancia están bloqueadas por un rastrillo que desciende hasta abajo y se bloquea. Puede desbloquearse un rastrillo superando una prueba de destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón y luego puede levantarse superando una prueba de Fuerza CD 10.

***Contramedidas (difícil, sensible).*** Los rastrillos ocultos y el mecanismo en la manivela pueden detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 , y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 permite a un personaje comprender lo suficiente el mecanismo para desactivarlo. Superar una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa, sin embargo, un resultado total de 5 o menos en la prueba la activa.

## Cuchilla llameante

*Trampa mágica (nivel 5-8, contratiempo, herir)*

Un farol lleno de llamas crepitantes se yergue en un lugar destacado en el centro de la sala. Se ha forjado para parecer un rostro diabólico con la boca abierta en un espantoso grito de dolor.

***Detonante (sacar arma).*** Desenvainar un arma de metal o llevar un arma de metal desenvainada en el área con trampa, la activa.

***Efecto (calentar metal).*** La trampa hace que el arma sacada o desenvainada brille al rojo vivo. Cualquier criatura en contacto físico con el objeto sufre 8 (2d8) de daño de fuego de la trampa.

Si una criatura está sosteniendo o usando el objeto y sufre daño del mismo, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o dejarlo caer (si puede). Si no lo suelta, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica hasta que lo haga.

Este efecto dura hasta que se disipa o durante 1 minuto.

***Contramedidas.*** Un aura de magia de transmutación rodea el farol cuando se mira con *detectar magia* , y una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) 10 encuentra algunos restos derretidos de armas esparcidos por la zona. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 sabe que las piezas derretidas fueron afectadas por un conjuro de algún tipo.

Un lanzador de conjuros que supere una prueba de aptitud mágica CD 10 puede canalizar un poco de magia en el farol e inutilizarlo. Lanzar *disipar magia* en el farol también desactiva la trampa.

## Abismo capturador

*Trampa híbrida (nivel 5-8, contratiempo, contener)*

Un puente de cuerda desvencijado es la única forma de cruzar un abismo bajo el que hay un portal con forma de remolino.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Si una criatura de tamaño Mediano o mayor cruza el puente, deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 o el puente se romperá.

***Efecto (caer en el portal).*** Cualquier criatura en el puente cuando se rompe caerá al abismo a menos que supere una tirada de salvación de Destreza CD 10. En el fondo del abismo hay un portal que teletransporta a las criaturas a un gran calabozo en las profundidades del área circundante. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o *detectar magia* revela la naturaleza del portal, pero no a dónde lleva.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 advierte la endeble naturaleza del puente. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 revela que el puente no soportará mucho peso y permite a una criatura intentar una prueba de Destreza CD 10 mientras usa herramientas de ladrón o herramientas de carpintero para desactivar la trampa.

## Dardos despiadados

*Trampa híbrida (nivel 5-8, contratiempo, herir)*

Esta sala tiene docenas de agujeros para dardos a lo largo de sus paredes, pero no placas de presión, cables trampa ni detonantes mecánicos de ningún tipo. Una *runa de detección* cerca del suelo de la estancia se ilumina cuando criaturas de cierto tipo alcanzan el centro del lugar y llena la sala de dardos envenenados.

***Detonante (detector de criaturas).*** Cuando una criatura del tipo elegido llega al centro de la sala con trampa, esta se activa.

***Efecto (dardos).*** La trampa dispara dos dardos a cada criatura de la sala. Cada ataque a distancia tiene un bonificador de ataque de +5 e inflige 1 de daño perforante y 3 (1d6) de daño de veneno.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 puede encontrar pequeños dardos esparcidos por el exterior de la estancia, así como la runa cerca del suelo. Esta también puede advertirse con *detectar magia*.

Una criatura puede descomponer la runa superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10; *disipar magia* también desarma la trampa.

## Parrilla

*Trampa mecánica (nivel 5-8, contratiempo, herir)*

Esta sala desnuda no posee ningún rasgo especial, salvo la gran chimenea ornamentada en la pared del fondo. El marco y el hogar están hechos de mármol esculpido en forma de dragón retorciéndose y del fondo de la chimenea brota una luz tenue, pero por lo demás está fría.

***Detonante (placa de presión).*** La chimenea es lo bastante grande para que una criatura Mediana la investigue, pero al hacerlo pisará una placa de presión y activará la trampa.

***Efecto (barrera).*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o quedará atrapada cuando unas barras de metal salgan del suelo detrás de ella, encerrándola en la chimenea. Las barras de la jaula pueden empujarse hacia abajo superando una prueba de Fuerza CD 10.

***Contramedidas.*** Puede detectarse la placa de presión superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, mientras que superar una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Abrir y cerrar

*Trampa mecánica (nivel 5-8, contratiempo, bloquear)*

La puerta redonda de acero de un túnel tiene una rueda de metal que puede abrirla, pero también activa la trampa.

***Detonante (girar rueda/manivela).*** Girar la rueda activa la trampa y bloquea la puerta.

***Efecto (barrera).*** Una sección del techo del túnel a 20 pies de la puerta se abre para dejar caer cantos rodados y escombros sobre una zona cuadrada de 10 pies de lado. Cualquier criatura en el área de los escombros debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 7 (2d6) de daño contundente en caso de fallar, o la mitad en caso de superarla.

Despejar los escombros o romper la puerta requiere superar una prueba de Fuerza CD 10. La puerta también puede desbloquearse superando una prueba de Destreza CD 10 empleando herramientas de ladrón.

***Contramedidas.*** El mecanismo en la manivela puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 y, además, superar una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Runa de rayo abrasador

*Trampa híbrida (nivel 5-8, contratiempo, herir)*

Hay un glifo de *runa de detección* inscrito en la pared, el suelo o el techo. Cuando una criatura se acerca demasiado, la runa activa un chorro de fuego oculto.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura que se acerque a 20 pies o menos de la runa activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Cuando la runa se activa, libera un chorro de fuego de la boquilla oculta. La trampa realiza un ataque a distancia contra la criatura activadora y hasta otros dos objetivos a 20 pies o menos. Cada ataque tiene un bonificador de +5 e inflige 7 (2d6) de daño de fuego cada uno. Estos ataques no pueden obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 puede detectar la runa y la boquilla oculta del chorro de llamas, 5 pies debajo de ella. Esta también puede advertirse con *detectar magia*.

Una criatura junto a la runa puede desactivarla superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10, pero en la mayoría de los casos acercarse tanto activará la trampa. *Disipar magia* también puede desactivar la runa.

## Espada salvaguardada

*Trampa híbrida (nivel 5-8, contratiempo, contener)*

Una hoja inmaculada descansa sobre un pedestal de piedra cubierto por una tela de terciopelo bordado. La espada de plata resplandece iluminando un poema grabado en la hoja. Hay una *runa de detección* en el bordado de la tela.

***Desencadenante (leer el texto).*** La lectura en voz alta del poema en la hoja activa la trampa.

***Efecto (caída al pozo vacío).*** Cuando la runa se activa abre una trampilla que da a un foso alrededor del pedestal. Cualquier criatura a 5 pies o menos de este debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer en un pozo de 20 pies de profundidad.

Una criatura que caiga sufre 7 (2d6) de daño contundente y queda apresada por la densa grasa del fondo. Una criatura apresada por la grasa puede liberarse si supera una prueba de Fuerza CD 10.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 puede detectar la runa, que también puede advertirse con *detectar magia.* Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o lanzar *disipar magia* sobre la runa, la desactiva.

## Situación agobiante

*Trampa mecánica (nivel 5-8, contratiempo, entorpecer)*

Cuando una criatura pisa una placa de presión, se abre una trampilla oculta en el techo y caen varios galones de un limo extremadamente pegajoso.

***Detonante (sensible, placa de presión).*** La trampilla cuadrada tiene 15 pies de lado y la placa de presión es un cuadrado de 5 pies de lado en el medio de esa área. Pisar la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (objeto que cae).*** El área enfangada es terreno difícil, y cualquier criatura que entre o comience su turno en ella debe superar una Tirada de salvación de Destreza CD 10 o quedará apresada. Una criatura apresada por el limo puede emplear una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10; si la supera, dejará de estar apresada.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la placa de presión y la trampilla del techo. Además, superar una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa. Sin embargo, un resultado total de 5 o menos en la prueba, la activará.

## Trampilla de foso menor

*Trampa mecánica (nivel 5-8, contratiempo, contener)*

Hay un hoyo vertical de 30 pies de profundidad oculto bajo una trampilla camuflada para parecerse al resto del suelo. La trampilla cubre un espacio cuadrado de 5 pies de lado y tiene una placa de presión.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la trampilla activa la placa de presión, que abre la trampilla.

***Efecto (caída en un foso vacío).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo mientras que, si la falla, caerá en el foso y sufrirá 11 (3d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

# Moderada de nivel 5-8

Es probable que estas trampas hieran a los personajes de este nivel.

## Cofre de vapores

*Trampa mecánica (nivel 5-8, moderada, herir)*

Este cofre bien ornamentado y cerrado contiene algo de valor. Hay un recipiente de vidrio con un brebaje nocivo oculto en la tapa que se rompe si el cofre se abre por cualquier medio que no sea con la llave.

***Detonante (llave incorrecta).*** Usar la llave incorrecta (como una llave maestra) o forzar con éxito la cerradura activa la trampa.

***Efecto (gas venenoso).*** Cuando se activa, el recipiente de vidrio dentro de la tapa se rompe y crea una esfera de niebla venenosa amarillo-verdosa de 20 pies de radio centrada en el cofre. La niebla se expande alrededor de las esquinas. Dura 1 minuto o hasta que un fuerte viento la dispersa y su área se considera una zona muy oscura.

Cuando una criatura entra en la zona de la niebla por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. La criatura sufre 14 (4d6) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) CD 12 revela el mecanismo de la tapa que liberará el vial. Además, superar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Glifo de molestia abrasadora

*Trampa mágica (nivel 5-8, moderada, herir)*

Hay un *glifo custodio (esfera de llamas)* inscrito en el suelo de esta sala. Si se origina una llama descubierta dentro de la cámara o se lleva a la estancia, saltará instantáneamente de su antorcha, se escapará de su linterna o huirá de la fogata y se convertirá en una esfera de llamas .

***Detonante (producir luz/oscuridad).*** Si una criatura crea o trae una llama descubierta a la sala, se activará la trampa.

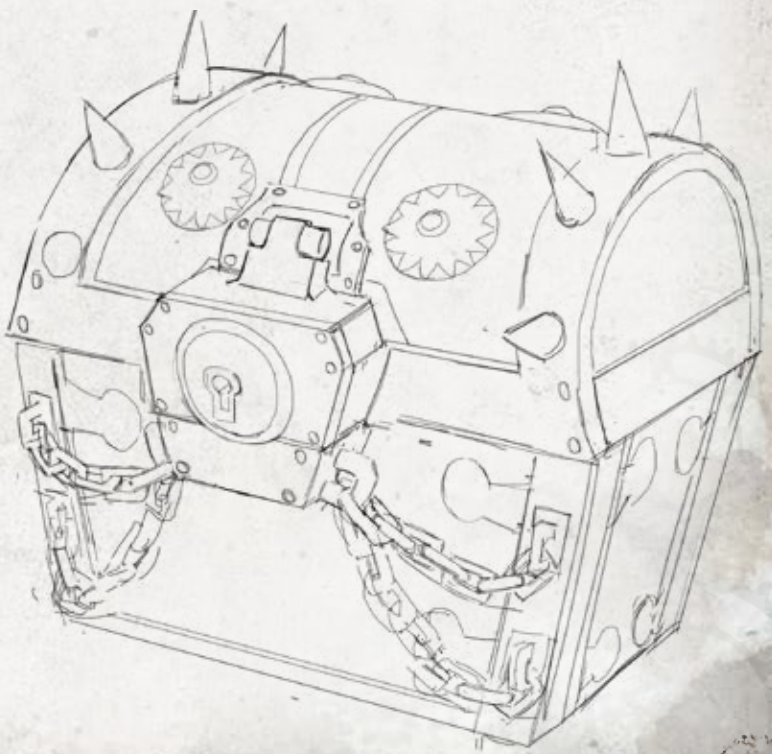
***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando se activa, el glifo conjura *esfera de llamas* ; una esfera de fuego de 5 pies de diámetro aparece en un espacio desocupado junto a la criatura activadora. Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies o menos de la esfera debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12,sufriendo 7 (2d6) de daño de fuego de la esfera si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

Cada asalto, en el orden de iniciativa 10, la esfera se mueve hasta 30 pies, siempre intentando permanecer junto a la criatura activadora. Si choca con una criatura, esta deberá realizar la tirada de salvación contra el daño de la esfera, y la esfera dejará de moverse este turno.

La esfera puede saltar barreras de hasta 5 pies de alto y atravesar fosos de hasta 10 pies de ancho. También prende objetos inflamables que no se lleven equipados ni se transporten, y arroja luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue por otros 20 pies adicionales.

La esfera dura hasta que se disipa, o tras 1 minuto.

***Contramedidas.*** Una criatura puede descubrir el glifo si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12, o con *detectar magia*. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 , o *disipar magia,* desactiva el glifo.



## Tanque de pringue

*Trampa mecánica (nivel 5-8, moderada, herir)*

Un nicho lo bastante grande para una única criatura Mediana está vacío salvo por una cadena que cuelga en el medio. En el fondo del mismo hay grabado un marco de puerta. Tirar de la cadena no abre la puerta, sino que deja caer un barril de cieno ácido sobre la criatura activadora.

***Detonante (tirar de la cuerda/cadena).*** Tirar de la cuerda activa la trampa.

***Efecto (objetos que caen).*** El barril cae sobre la criatura activadora y la salpica de limo. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 5 (1d10) de daño contundente más 16 (3d10) de daño de ácido si la falla, o la mitad de ese daño de ácido y ningún daño contundente si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el detonante, y superar una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 12 desactiva la trampa.

## Pacificador

*Trampa mágica (nivel 5-8, moderada, herir)*

Hay un *glifo de protección (hacer añicos)* escondido en esta sala que destruirá las armas desenvainadas. Con suerte, la explosión permitirá triunfar a aquellos que tengan sangre fría.

***Detonante (sacar arma).*** La primera criatura en sacar un arma o traer un arma desenvainada en la zona activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, conjura *hacer añicos*. Cada criatura en una esfera de 10 pies de radio centrada en la criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. Una criatura sufre 13 (3d8) de daño de trueno si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera. Una criatura que lleve un objeto en la mano debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o dejarlo caer mientras se tapa los oídos.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) C12, o con *detectar magia*. *Disipar magia* o superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 desactiva el glifo.

## Limo pútrido

*Trampa mecánica (nivel 5-8, moderada, entorpecer)*

Un leve olor a muerte y descomposición proviene de esta sala. El cadáver de un aventurero, monstruo o animal muerto yace en el suelo y un limo pútrido que desprende un hedor espantoso recubre el cadáver.

***Detonante (interactuar con el cebo).*** Una criatura que toque o registre a la criatura muerta se llena las manos y la ropa de limo sin darse cuenta.

***Efecto (descarga de ácido/limo).*** El limo es especialmente difícil de eliminar, y el olor empeora a medida que la criatura se mueve. Las criaturas pringadas con el limo tienen desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) durante 1 hora. El limo puede eliminarse con 10 minutos de fregado a fondo con agua y jabón.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 revela el limo en el cadáver, y superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 13 revela su efecto.

## Perdición del pícaro menor

*Trampa mecánica (nivel 5-8, moderada)*

Hay un cable trampa mal camuflado que se detecta con facilidad, pero oculta la trampa real que está lista para activarse si se manipula el señuelo.

***Detonante (falso detonante).*** Desarmar o intentar desarmar el falso detonante activa la verdadera trampa.

***Efecto (aleatorio).*** Selecciona otra trampa mecánica al azar de igual o menor letalidad y aplica su efecto.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el falso detonante. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 revela su auténtica naturaleza. Además, superar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón desactiva la verdadera trampa.

## Losa separadora

*Trampa híbrida (nivel 5-8, moderada, bloquear)*

Una pintura podrida en las paredes representa cientos de rostros alarmados; hay una runa de detección grabada en el fresco. Partes del yeso se han caído, dejando al descubierto las paredes enmohecidas de debajo.

***Detonante (atravesar la zona).*** Una criatura que traspase el centro de la estancia activa la trampa.

***Efecto (barrera).*** Una losa de piedra de 1 de pulgada de ancho cae en el centro de la sala con un ruido sordo, dividiéndola en dos. Una criatura que supere una prueba de Destreza CD 12 puede deslizarse por debajo de la losa mientras desciende.

***Contramedidas.*** Si una criatura supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 , detectará la runa grabada en la pintura, aunque también puede advertirse con *detectar magia*. Una criatura puede desactivar la runa superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 o mediante el conjuro *disipar magia*.

## Espíritu del lanzador de conjuros

*Trampa mágica (nivel 5-8, moderada, entorpecer)*

Un enorme tubo de vidrio ocupa la mayor parte de este taller arcano. En su interior flota el cadáver de una anciana humana vestida con túnica y empuñando un bastón.

***Detonante (romper objeto).*** Si una criatura rompe el tubo de vidrio, se activará la trampa.

***Efecto (terror).*** Una figura fantasmal que se parece a la humana del tubo sale volando de él, gritando y agitándose. Todas las criaturas que puedan ver la aterradora figura deben superar una Tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o quedar asustadas. Una criatura asustada de esta manera debe realizar la acción de Correr y alejarse del tubo por la ruta más segura disponible en cada uno de sus turnos, a menos que no haya ningún lugar adonde moverse.

Si la criatura termina su turno en un lugar donde no tiene línea de visión hacia el tubo, podrá realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, este efecto concluirá para esa criatura.

Este efecto termina para todas las criaturas si se disipa con *disipar magia* o transcurrido 1 minuto.

***Contramedidas (difícil).*** El tubo de vidrio posee un aura de ilusión cuando se mira con *detectar magia*. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 encuentra algunas notas dispersas en el taller que explican la naturaleza de la trampa.

Un lanzador de conjuros puede interrumpir el encantamiento del tubo si supera una prueba de aptitud mágica CD 10; lanzar *disipar magia* sobre el tubo también desactiva la trampa.

## Aguas tranquilas

*Trampa mecánica (nivel 5-8, moderada, herir)*

La mayor parte de esta sala está ocupada por una gran fuente de 10 pies de ancho, 20 de largo y 2 de profundidad. Monedas y gemas cubren el fondo, pero al perturbar el agua se liberan 4 mephits de hielo.

***Detonante (perturbar el líquido).*** Alterar el agua activa la trampa.

***Efecto (liberar criaturas).*** Los mephits de hielo han hecho de esta fuente su hogar y atacan cuando se agita el agua, tratando de ahuyentar a los intrusos.

***Contramedidas.*** Debido a su atributo Apariencia Falsa, es casi imposible detectar a los mephits debajo del agua; parecen fragmentos cristalinos de hielo. Sin embargo, podrían advertirse con *detectar el bien y el mal* o con rasgos como los Sentidos Divinos del paladín.

## Urna de silencio

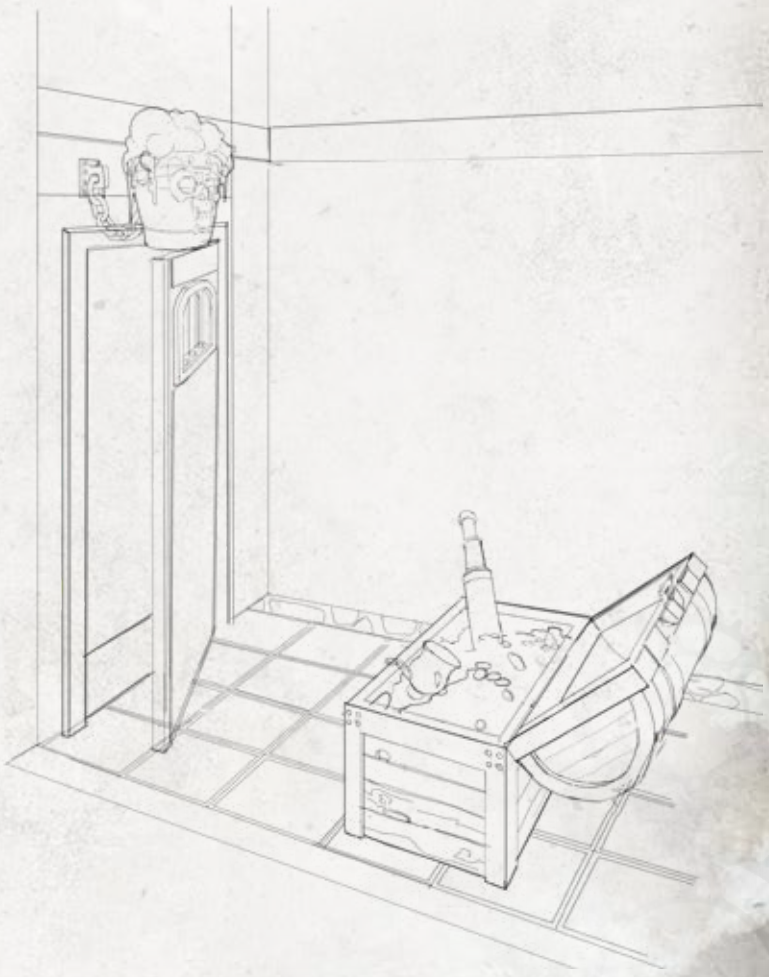
*Trampa mágica (nivel 5-8, moderada, entorpecer)*

En una depresión se halla una urna pintada con primor que muestra a unos monjes en adoración silenciosa. La urna descansa sobre un pedestal que brilla con un suave resplandor. Al levantar la urna se revela un pequeño *glifo custodio (silencio).*

***Detonante (lanzar conjuro).*** Una criatura que lance un conjuro a 20 pies o menos de la urna activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *silencio*. No podrá crearse ningún sonido dentro de una esfera de 20 pies de radio centrada en la criatura activadora (ni a través de aquella) durante 10 minutos o hasta que sea disipada. Cualquier objeto o criatura que esté completamente dentro de la esfera es inmune al daño de trueno, y además están ensordecidas mientras permanezcan ahí. También resulta imposible lanzar conjuros que incluyan un componente verbal.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 o lanzar *detectar magia* revela el glifo. *Disipar magia* o superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 lo desactiva.



# Peligrosa de nivel 5-8

Es probable que estas trampas lesionen gravemente (y hasta puedan matar) a los personajes de estos niveles.

## Todo o nada

*Trampa mecánica (nivel 5-8, peligrosa, bloquear)*

Una serie de rastrillos bloquea el camino hacia adelante: uno cada 5 pies. El primero se ha quedado levantado unos 3 pies hacia arriba, como si estuviera desencajado, permitiendo colarse fácilmente por debajo.

***Detonante (quitar barrera).*** Quitar un rastrillo, por lo general levantándolo, activa la trampa.

***Efecto (barrera).*** Al levantar un rastrillo, el anterior se cierra, obligando a las criaturas a avanzar.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela los mecanismos ocultos en las ranuras de cada rastrillo. Si una criatura supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, comprenderá la trampa y, si tiene éxito en una prueba de Destreza CD 15 mientras emplea herramientas de ladrón, la desactivará.

## Ascensión ambigua

*Trampa mecánica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

Una cuerda gruesa y con nudos cuelga de la parte superior de este hueco cilíndrico. El extremo inferior de la cuerda está enrollado en el suelo de la sala, y el extremo superior está atado a algo más allá de la vista en la parte de arriba del hueco.

***Detonante (tirar de la cuerda).*** Tirar de la cuerda para intentar escalarla o probar su solidez activa la trampa.

***Efecto (objeto que cae).*** Cuando se saca del amarre, un recipiente de cerámica de 10 galones se estrella y esparce fuego y aceite de alquimista en un radio de 15 pies centrado en la criatura activadora. Todas las criaturas en la zona deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 28 (8d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una Prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 advierte algo extraño en la cuerda y, superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, detectará que la cuerda está atada a un frasco de cerámica en la parte superior del hueco, en vez de a un punto de anclaje firme. Una criatura puede quitar la cuerda sin activar la trampa superando una prueba de Destreza (Juego de manos) CD 15.

## Pasadores descendentes

*Trampa mecánica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

La cubierta inferior del barco pirata está mal iluminada y llena de hamacas; aquí hay amarrado un gran cofre tapado con lonas.

***Detonante (cable de tensión).*** Un fino cable conecta la tapa del cofre al techo. Si se levanta la tapa, el cable se aflojará y se activará la trampa.

***Efecto (objetos que caen).*** Unas puntas cónicas de madera (llamadas pasadores) caen del techo. La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 33 (6d10) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela la trampa, y superar una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón la desactiva. Si la prueba para desarmar la trampa da un total de 10 o menos, esta se activará.

## Tomo helado

*Trampa mágica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

Horribles lamentos emergen de un tomo que descansa sobre un pedestal hecho de hielo. Un remolino de tinta cubre las páginas del tomo, palpitando en sincronía con los gritos.

***Detonante (abrir/cerrar objeto).*** Cerrar el tomo detiene los gritos, pero activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Una ráfaga de frío surge del tomo y lo congela en un bloque de hielo. Todas las criaturas en un cono de 15 pies centrado en la criatura activadora deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 21 (6d6) de daño de frío si se falla, o la mitad de ese daño si se supera. El tomo puede liberarse del hielo superando una prueba de Fuerza CD 15.

***Contramedidas (difícil).*** El tomo posee un aura de magia de evocación cuando se mira con *detectar magia* , y una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 se fijará en fragmentos de hielo alrededor de la base del pedestal. Examinar el tomo y superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 permite a una criatura entender cómo funciona la trampa.

Un lanzador de conjuros puede hacer una prueba de característica CD 15 usando su aptitud mágica para intentar alterar la magia alrededor del tomo, y lanzar *disipar magia* sobre él también desactivará la trampa.

## Decoración horripilante

*Trampa mecánica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

El cadáver de un aventurero asesinado está suspendido en la pared por cuatro lanzas que sobresalen de agujeros en la pared. Otras cuatro lanzas están escondidas allí, listas para saltar cuando perturben el cadáver.

***Detonante (interactuar con el cebo).*** Una criatura que registre el cadáver activa la trampa.

***Efecto (lanzas).*** Cuatro pesadas lanzas con las puntas envenenadas salen de la pared. La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 18 (4d8) de daño perforante y 14 (4d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ambos daños si la supera.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el mecanismo fijado al cadáver. Tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón lo desactiva, pero un resultado total de 10 o menos en la prueba activa la trampa.

## Derretimiento mágico

*Trampa mágica (nivel 5-8, peligrosa, entorpecer)*

El marco de la puerta que tenéis delante parece estar hecho de herramientas de laboratorio fundidas. La mayor parte del marco es de metal de colores arremolinados, pero sobresalen espolones y pinchos al azar, así como fragmentos de cristal, vidrio y madera. Hay un *glifo custodio (disipar magia)* oculto en el dintel del marco de la puerta.

***Detonante (fallar la contraseña).*** Una criatura que cruce el umbral sin decir la contraseña "solidificar" activa la trampa.

***Efecto (disipar magia).*** Cuando el glifo se activa, conjura *disipar magia* eligiendo como objetivo a la criatura activadora. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior activo en ella finaliza.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 o lanzar *detectar magia* revela el glifo. Los fragmentos de cristal y vidrio deletrean la contraseña en primordial.

Pronunciar la contraseña, superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o lanzar *disipar magia* sobre el glifo, lo desactiva.

## Ídolo sanguíneo

*Trampa mágica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

Sobre un estrado elevado se yergue un ídolo hecho de carne y huesos aplastados para parecer la burla de un hombre, muy desagradable de contemplar. Unas pinturas al óleo de horribles criaturas de las profundidades del Abismo rodean el estrado.

***Detonante (ofender al ídolo).*** Una criatura que pase por la estancia con el ídolo debe ofrecerle un sacrificio de sangre. No hacerlo desencadena la trampa.

***Efecto (invocar criaturas).*** El ídolo invoca 2 quasits que atacan a la criatura activadora. Los quasits se defenderán y atacarán a otras criaturas, pero su objetivo principal es la que no ofreció un sacrificio. Además, estos no abandonarán la sala del ídolo y regresarán al Abismo si son reducidos a 0 puntos de golpe o transcurridas 24 horas.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 comprende el sacrificio requerido para apaciguar al ídolo abisal, el cual posee un aura de magia de conjuración cuando se observa con *detectar magia.*

Un lanzador de conjuros que supere una prueba de aptitud mágica CD 15 puede desviar parte de la magia del ídolo, inutilizando la trampa. Lanzar *disipar magia* sobre el ídolo también la desactiva.

## Sorpresa impactante

*Trampa mágica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

Un ídolo, arma, reliquia o pomo de la puerta está encantado para descargar un rayo a la criatura que lo toque.

***Detonante (tocar objeto).*** Al tocar el objeto se activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** La criatura activadora es impactada por una descarga de rayos y debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 33 (6d10) de daño de relámpago si la falla, o la mitad si la supera.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrará marcas de quemaduras y restos de descargas de rayo alrededor del objeto; una criatura que advierta esto y luego supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 entiende la trampa. Cuando se mira el objeto con *detectar magia* desprende un aura de magia de evocación.

Un lanzador de conjuros que supere una prueba de aptitud mágica CD 15 puede acabar con el encantamiento en el objeto, inutilizando la trampa. Lanzar *disipar magia* en el objeto también la desactiva.

## Paso ligero

*Trampa mecánica (nivel 5-8, peligrosa, contener)*

Una sección de 10 pies por 10 pies del suelo de la estancia es una trampilla oculta diseñada para romperse por la mitad cuando soporta suficiente peso. Debajo de la trampilla hay un pozo de 30 pies con pinchos en el fondo.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Cuando dos criaturas Medianas o tres criaturas Pequeñas ocupan el área de 10 pies por 10 pies, se abre la trampilla.

***Efecto (caída en pozo con pinchos).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo pero, si la falla, caerá en el foso y sufrirá 10 (3d6) de daño contundente y 10 (3d6) de daño perforante.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de sabiduría (percepción) CD 15 revela el suelo sensible al peso. Tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa, pero un resultado total de 10 o menos en la prueba la activa.

## Santuario vampírico

*Trampa mágica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

El hedor a la sangre que gotea de un altar satura el aire. El líquido escarlata parece rezumar de la piedra por algún medio mágico, fluyendo hacia las grietas del suelo en un ciclo constante. A ambos lados del altar hay estatuas de bronce de humanoides con la boca abierta que muestran largos colmillos.

***Detonante (cadáver).*** Llevar un cadáver a 20 pies o menos del altar activa la trampa.

***Efecto (reanimar criaturas).*** El cadáver que activó la trampa es animado como un **ghast** que ataca a cualquier criatura en la sala del altar. El ghast no se alejará más de 40 pies de este. Se convertirá en polvo si es reducido a 0 puntos de golpe o después de 24 horas.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 reconoce el altar y comprende la trampa. Esta desprende un aura de magia de nigromancia cuando se observa con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 15 usando su aptitud mágica puede perturbar el encantamiento en el altar, inhabilitando la trampa. *Disipar magia* también permite poner fin a la trampa.

# Arriesgada de nivel 5-8

Estas trampas dañarán de gravedad a los personajes de estos niveles, y pueden incluso matarlos.

## Anillo llameante menor

*Trampa mecánica (nivel 5-8, arriesgada, herir)*

Un anillo de piedra decorativa de 1 pie de grosor rodea un área circular de 25 pies de diámetro en el centro de la estancia. El techo directamente encima del anillo está ennegrecido con hollín y, en el cuadrado de 5 pies de lado en el centro del círculo, hay algo intrigante.

***Detonante (suelo sensible al peso).*** Cuando una criatura Pequeña o más grande pisa un espacio adyacente al cuadrado de 5 pies de lado en el centro del área dentro del anillo, activa una placa de presión. Partes de la mampostería se deslizan, revelando surtidores que vierten aceite en llamas en el suelo desde el borde interior del anillo.

***Efecto (muro de fuego).*** El aceite en llamas crea una pared en forma de anillo hecha de llamas de 25 pies de diámetro, 20 de altura y 1 pie de espesor. El muro es opaco y dura 1 minuto. Cuando surge este muro, cada criatura dentro de su área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si se falla, sufrirá 28 (8d6) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si se supera.

El lado del muro que mira hacia adentro inflige el daño de fuego de la trampa a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado o en el espacio ocupado por el muro. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. El otro lado del muro no inflige daño.

Una criatura que esté adyacente al muro puede realizar una prueba de Constitución CD 17 usando herramientas de ladrón para concluir este efecto.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela la placa de presión. Tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva.

## Combinación de cristal

*Trampa híbrida (nivel 5-8, arriesgada, herir)*

Una puerta cerrada tiene 6 cristales de colores incrustados alrededor de los bordes y una runa de detección inscrita en la parte delantera. Los cristales deben colocarse en el orden correcto en el patrón de agujeros que hay en el centro de la puerta para poder abrirla.

***Detonante (combinación incorrecta).*** Colocar los cristales en el orden incorrecto activa la trampa.

***Efecto (arena que cae).*** Unos pequeños conductos se abren en el techo de la sala y vierten arena que enseguida llena la estancia. Cada criatura en la sala debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 al comienzo de su turno para permanecer sobre la arena. La CD de salvación aumenta en 2 al final de cada asalto.

Una criatura que falle una tirada de salvación resulta enterrada hasta las rodillas y queda apresada. En su siguiente tirada de salvación, si la criatura tiene éxito, se liberará y ya no estará apresada; si falla, quedará enterrada hasta la cintura y permanecerá apresada.

Una criatura enterrada hasta la cintura debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 al comienzo de su turno; si la supera, se liberará de la arena y, si falla, quedará enterrada hasta el cuello e inmovilizada. En su siguiente turno, la criatura queda completamente enterrada y empieza a asfixiarse.

Una criatura puede desenterrar a otra como acción superando una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de salvación actual de la trampa. Conjuros como *libertad de movimiento* o modalidades de movimiento como excavar también pueden permitir que las criaturas se desplacen libremente por la arena.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela los conductos ocultos para la arena. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 entiende que solo la combinación correcta de cristales en el centro de la puerta abrirá la puerta. Las pistas para la combinación correcta pueden estar presentes en la sala o en cualquier otro lugar del área circundante.

La *runa de detección* es claramente visible, y también se revela con *detectar magia*. Una criatura puede desactivar la runa superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17, lo que inhabilita la trampa.

## Pileta de ahogamiento

*Trampa mecánica (nivel 5-8, arriesgada, bloquear)*

Esta sala está llena de agua cubierta de algas que llega a la altura de los tobillos. El musgo ha crecido en los pilares y las paredes, así como en la puerta que conduce a la estancia. Hay una gran rueda de hierro fijada a un pilar.

***Detonante (girar rueda/manivela).*** Al girar la rueda en el sentido de las agujas del reloj, se activa la trampa.

***Efecto (caer al agua).*** Unas trampillas se abren debajo de la criatura que gira la rueda, arrojándola a un foso lleno de agua a menos que supere una tirada de salvación de Fuerza CD 17. Las trampillas se cierran y bloquean por encima de la criatura activadora, encerrándola en el agua donde empieza a asfixiarse. Una criatura puede abrir las trampillas desde cualquier lado superando una prueba de Destreza 17 empleando herramientas de ladrón.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela el detonante, mientras que tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

## Ojo de la locura

*Trampa mágica (nivel 5-8, arriesgada, entorpecer)*

Una estatua demoníaca se sienta fría y silenciosa con dos rubíes por ojos. Uno de ellos brilla con un centelleo encantado que oculta un *glifo custodio (confusión)*. Si una criatura se acerca lo suficiente para mirar el rubí encantado, corre el riesgo de volverse loco.

***Desencadenante (mirar).*** Una criatura que se acerque a 20 pies o menos de la estatua y mire el rubí encantado activa la trampa. Una criatura puede evitar mirar el rubí, pero tendrá desventaja en cualquier prueba de característica que se haga para encontrar o desactivar la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** La criatura activadora y cada criatura en un radio de 10 pies a su alrededor debe superar una tirada de salvación CD 17 o quedar confundida durante 1 minuto o hasta que se disipe ( *disipar magia* CD 14). Una criatura confundida debe tirar un d10 al comienzo de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento en ese turno.

| *d 10* | *Comportamiento* |
|---|---|
| 1 | La criatura usa todo su movimiento para desplazarse en una dirección aleatoria. Para determinar la dirección, tira un d8 y asigna una dirección a cada cara del dado. La criatura no realiza ninguna acción este turno. |
| 2-6 | La criatura ni se mueve, ni realiza ninguna acción este turno. |
| 7-8 | La criatura usa su acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura a su alcance determinada al azar. Si no la hay, la criatura no hace nada este turno. |
| 9-10 | La criatura puede actuar y moverse con normalidad. |

El objetivo puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría CD 17 al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, este efecto concluirá para esa criatura.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 17 reconoce la estatua y sabe de la existencia de la trampa. Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17, o con *detectar magia*.

Una vez encontrado el glifo, puede desactivarse con *disipar magia* (CD 14) o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17.

## Mirada formidable

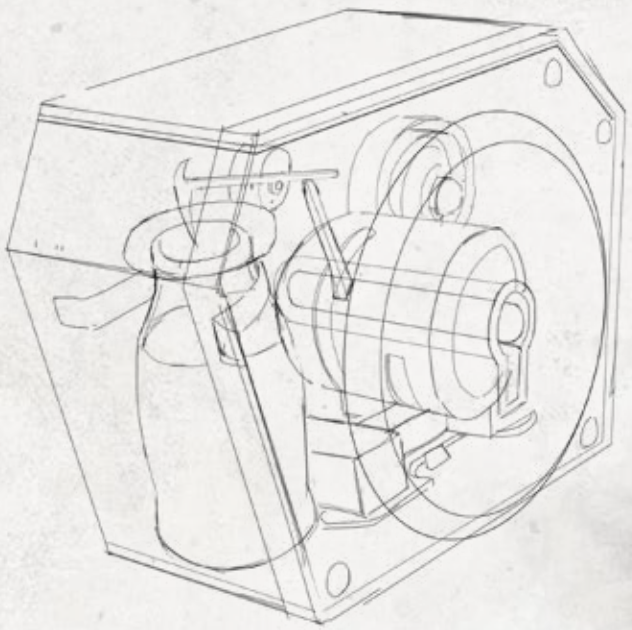
*Trampa mágica (nivel 5-8, arriesgada, entorpecer)*

Una cúpula de vidrio pulido protege una estatua de tamaño natural de un temible dragón, esculpida de algún modo en lava solidificada. Los ojos del dragón están hechos de rubíes que resplandecen y brillan como brasas. Hay un *glifo custodio (inmovilizar persona)* inscrito en el ojo izquierdo.

***Detonante (mirar).*** Mirar a los ojos de la estatua desencadena la trampa.

***Efecto (apresar).*** Cuando el glifo se activa, lanza *inmovilizar persona* sobre la criatura activadora, que debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedará paralizada durante 1 minuto. Esta puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. El conjuro finaliza si la supera o si se emplea *Disipar magia*.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 o lanzar *detectar magia* revela el glifo. Además, tener éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o *disipar magia* , lo desactiva.



## Confusión ilusoria

*Trampa mágica (nivel 5-8, arriesgada, herir)*

La sala está llena de un polvo extraño y persistente parecido a la ceniza. Una bajorrelieve en el suelo representa un extraño sello. El mismo símbolo, pero al revés, está en el techo directamente encima. Hay un *glifo custodio (asesino fantasmal)* inscrito en el símbolo invertido.

***Detonante (atravesar la zona).*** Una criatura que pase por encima del símbolo rúnico en el suelo activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *asesino fantasmal*, eligiendo como objetivo a la criatura activadora. El conjuro aprovecha las pesadillas de la criatura y crea una manifestación ilusoria de sus miedos más profundos que solo es visible para ella. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 y, si falla, quedará asustado mientras dure el efecto.

Al final de cada uno de los turnos del objetivo antes de que termine el conjuro, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o sufrir 22 (4d 10) de daño psíquico. Si la supera, el conjuro concluirá. Este también finaliza si es disipado o después de 1 minuto.

***Contramedidas.*** Si una criatura investiga el polvo alrededor de la estancia y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17, discernirá los residuos de materiales utilizados para hacer el glifo y se percatará de la trampa. Esto no revela la ubicación del glifo, pero la criatura sabe que está en alguna parte de la sala.

Una criatura puede descubrir el glifo si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17, o con *detectar magia*. Una vez encontrado, superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o *disipar magia* (CD 14, conjuro de nivel 4) desactiva la trampa.

## El conocimiento es peligroso

*Trampa mecánica (nivel 5-8, arriesgada, bloquear)*

Unas estanterías del suelo al techo cubren las paredes de esta habitación. Aunque todos los libros pueden ser interesantes, llama la atención uno con el lomo dorado.

***Detonante (coger/mover objeto).*** Sacar el libro con el lomo dorado de la estantería activa la trampa.

***Efecto (barrera).*** Todas las puertas que salen de la biblioteca se cierran de golpe y se bloquean. Las puertas pueden abrirse superando una prueba de Fuerza CD 17, o una de Destreza CD 17 empleando herramientas de ladrón.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela que el libro tiene una trampa, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva.

## Luz reanimadora

*Trampa mágica (nivel 5-8, arriesgada, herir)*

El suelo de esta oscura caverna es irregular y algo cruje horriblemente bajo vuestros pies al entrar.

***Detonante (producir luz/oscuridad).*** Llevar o producir luz mágica o no mágica en la caverna, activa la trampa.

***Efecto (reanimar criaturas).*** La luz revela los huesos en esta sala, que comienzan a brillar con un tono enfermizo, animándose para formar 8 **esqueletos** que atacan a todas las criaturas en la cueva. Los esqueletos no abandonarán este lugar, y permanecerán activos hasta ser reducidos a 0 puntos de golpe, o cuando transcurran 24 horas, momento en el que se convertirán en polvo. Los esqueletos también pueden disiparse con *disipar magia*.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 encuentra fragmentos de huesos esparcidos por toda la estancia; si una criatura supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17, discernirá que los fragmentos son restos de criaturas animadas. La sala desprende un aura de magia de nigromancia cuando se observa con *detectar magia*.

Si un lanzador de conjuros supera una prueba de aptitud mágica CD 17, interrumpirá el encantamiento en esta sala. Además, *Disipar magia* también desarma esta trampa.

## Veneno presurizado

*Trampa mecánica (nivel 5-8, arriesgada, herir)*

Una tarima de madera cubre el suelo del pasillo de delante, en marcado contraste con el suelo alfombrado detrás de vosotros. El corredor es relativamente ancho, lo que permite que varias criaturas caminen una al lado de la otra, y tiene al menos 30 pies de largo.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Cuando una criatura Mediana o más grande pisa la tarima central, las botellas de veneno escondidas debajo explotan y desprenden un gas nocivo.

***Efecto (gas venenoso).*** La trampa crea una esfera de gas venenoso con un radio de 20 pies. Dura 10 minutos o hasta que un viento fuerte la dispersa y su área se considera una zona muy oscura. Cuando una criatura entra en la niebla por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. La criatura sufre 28 (8d6) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela que la tarima tiene trampa, y superar una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva.

## Muro de bola de fuego

*Trampa mágica (nivel 5-8, arriesgada, herir)*

Esta sala de un negro carbonizado está notablemente más caliente que el resto, y una única piedra en una pared brilla intensamente con vetas anaranjadas de una sustancia similar a la lava. Hay un *glifo custodio (manos ardientes)* inscrito en la piedra brillante.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura que se acerque a 5 pies o menos de la piedra activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Cuando el glifo se activa, lanza *manos ardientes* como un conjuro de nivel 5. Cada criatura en un cono de 15 pies centrado en la criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Una criatura sufre 24 (7d6) de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

El fuego prende cualquier objeto inflamable en el área que no se lleve equipado o guardado.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar la runa sin activarla si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17; *detectar magia* también revelará el glifo.

Si una criatura superara una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17, podría desactivar la runa, pero para hacerlo necesitaría estar junto al glifo y lo activaría. *Disipar magia* también inutiliza el glifo.

# Mortal de nivel 5-8

Es casi seguro que estas trampas matarán a personajes de estos niveles.

## Estancia trituradora

*Trampa mecánica (nivel 5-8, mortal, herir)*

La salida a la estancia o pasillo está bloqueada por una puerta, rastrillo u otra barrera. En la pared junto a la salida hay seis pequeñas palancas, todas ellas bajadas.

***Detonante (mover palanca/pulsar botón).*** Mover cualquiera de las palancas hacia arriba (excepto una), activa la trampa.

***Efecto (techo/paredes aplastantes).*** Cualquier otra salida a la sala o al corredor queda bloqueada repentinamente por una puerta, un rastrillo u otra barrera. Un chirrido inunda el área donde el techo empieza a descender. El techo se mueve a una velocidad de 1 pie por asalto al final del orden de iniciativa. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 5 (1d10) de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 10 (2d10) de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastada inflige 20 (4d10) de daño contundente, y el cuarto asalto y subsiguientes infligen 50 ( 10d10) de daño contundente hasta que la superficie se retrae.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela el hueco entre las paredes y el techo. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela que una de las palancas está mucho más desgastada que el resto, lo que indica que es la palanca correcta mientras que las demás son señuelos. La salida bloqueada también puede abrirse teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 20 mientras se emplean herramientas de ladrón.

## La curiosidad petrificó al gato

*Trampa mágica (nivel 5-8, mortal, entorpecer)*

La sala está llena de curiosidades y baratijas extrañas, incluyendo un trono hecho de piel y hueso, una armadura de metal rojo, un frasco de líquido plateado, un libro abierto lleno de símbolos y glifos, un retorcido candelabro de obsidiana y docenas de rarezas más. Entre todas ellas destaca un prisma lleno de remolinos de humo púrpura.

***Detonante (detectar magia).*** Una criatura que lance *detectar magia* dentro de la sala, activa la trampa.

***Efecto (petrificación).*** Cuando el prisma se activa, se hace añicos y el humo del interior se dispara hacia la criatura activadora y entra por sus vías respiratorias. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20. Si la falla, quedará apresada cuando su carne empiece a endurecerse y convertirse en marfil. Si la supera, no resultará afectada.

Una criatura apresada de esta manera debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el efecto concluirá para ella. Si falla tres veces, se convertirá en una estatua de marfil y quedará petrificada. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura consiga tres del mismo tipo.

La criatura permanece petrificada hasta que el efecto se disipa, ya sea mediante *disipar magia* o *restablecimiento mayor*, o después de 1 hora. Si una criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufrirá deformidades similares si vuelve a su estado original.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 encontrará fragmentos de piedra de formas extrañas esparcidos por el área: restos de criaturas petrificadas. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20, comprenderá el peligro del humo dentro del prisma y cómo se activa la trampa.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento del prisma si supera una prueba de característica CD 20 empleando su aptitud mágica, o con *disipar magia* (CD 15).

## Muerte invernal

*Trampa mágica (nivel 5-8, mortal, herir)*

Un extraño libro con una intrincada cubierta de piel azul y rodeado de trozos de hielo descansa en esta habitación. Hay un *glifo custodio (tormenta de hielo)* inscrito dentro del libro.

***Detonante (detector de criaturas).*** La trampa se activa si alguna criatura de cualquier alineamiento no bueno abre el libro.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *tormenta de hielo* como un conjuro de nivel 5. Una lluvia de hielo duro como una roca golpea el suelo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 pies de alto centrado en la criatura activadora. Cada criatura en el cilindro debe realizar una tirada de salvación de Destreza, sufriendo 13 (3d8) de daño contundente y 14 (4d6) de daño de frío si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 recuerda detalles de este libro y comprende la trampa. El libro también desprende un aura de magia de abjuración cuando se mira con *detectar magia* , y puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia CD 20 (Investigación).

Una vez encontrado, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

## Festín abrasador

*Trampa mecánica (nivel 5-8, mortal, bloquear)*

Esta sala está iluminada por lava que fluye en canalones alrededor de la parte superior de las paredes. El suelo está hecho de bloques hexagonales de obsidiana, al igual que la larga mesa central de la habitación y las sillas circundantes. La mesa está cubierta de platos de carne asada, quesos fundidos cubiertos de ceniza y hogazas de pan crujientes.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Las seis sillas sin brazos están hechas de una única pieza de obsidiana, incluyendo la pieza del suelo. Cuando una criatura de tamaño Pequeño o más grande se sienta en una de ellas, brota un chorro de fuego del suelo de debajo. Cada silla puede activarse por separado, y desactivar una de ellas no desactiva las demás.

***Efecto (explosión elemental).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Sufre 55 (10d 10) de daño de fuego si la falla, o la mitad si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela el mecanismo conectado a cada silla, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 20 mientras se usan herramientas de ladrón inhabilita la trampa de esa silla.

## Fuego malo

*Trampa mágica (nivel 5-8, mortal, herir)*

Hay un *glifo custodio (conjurar elemental)* inscrito en el techo de esta sala. Si cualquier tipo de llama abierta (velas, antorchas o linternas) entra o se enciende aquí, el glifo invocará un **elemental de aire**.

***Detonante (crear llama).*** Si alguna llama abierta entra o se enciende en la habitación, se activará la trampa.

***Efecto (invocar criatura).*** Cuando el glifo se activa, lanza *conjurar elemental.* Un elemental de aire aparece en un espacio desocupado a 10 pies o menos de la llama descubierta que activó la trampa. El elemental desaparece cuando queda en 0 puntos de golpe o después de 1 hora. El elemental también desaparece si es el objetivo de *disipar magia* (CD 15, conjuro de nivel 5).

El elemental es hostil con todas las criaturas en la estancia y ataca indiscriminadamente, pero no saldrá de ella.

***Contramedidas.*** Una criatura que pueda ver en la oscuridad encontrará el glifo en el techo si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20; *detectar magia* también lo revelará. Una vez encontrado, una criatura puede desactivarlo superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o mediante *disipar magia*.

## Introspección

*Trampa mágica (nivel 5-8, mortal, entorpecer)*

El enorme ópalo negro pulido a la perfección en el centro de esta sala muestra una versión ensombrecida de la realidad que refleja. La joya esférica, que descansa sobre un pequeño pedestal, mide al menos seis pies de ancho y exuda un aura escalofriante.

***Detonante (mirar).*** Una criatura adyacente al ópalo puede mirar en su interior para investigar el reflejo distorsionado. Por desgracia, mirar dentro del ópalo desencadena la trampa.

***Efecto (invisibilidad).*** La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o volverse invisible durante 10 minutos, o hasta que este efecto se disipe ( *disipar magia* CD 15). Cualquier cosa que la criatura tenga puesta o transporte es invisible mientras lo lleve encima. Una criatura vuelta invisible por la joya se puede ver en la versión ensombrecida de la realidad en su interior, pero por lo demás es invisible.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Historia) CD 20 reconoce la joya y comprende el peligro de la trampa. La joya posee un aura de magia de ilusión cuando se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento de la joya si supera una prueba de aptitud mágica CD 20; lanzar *disipar magia* (CD 15) sobre la joya también desactiva la trampa.

## ¿De cieno fue la culpa?

*Trampa mecánica (nivel 5-8, mortal, herir)*

Cientos de botellas cuelgan de finos alambres del techo, cada una rellena con una extraña criatura parecida a un cieno. Los cienos en miniatura rezuman de sus prisiones de cristal cuando pasáis, como si sintieran vuestra presencia. Junto a la puerta de la estancia hay un estante de botellas llenas de diferentes fluidos y un complejo dispositivo que parece una balanza. Esta se hallan completamente desequilibrada hacia un lado por culpa de una de las botellas llenas de líquido.

***Detonante (combinación incorrecta).*** Desequilibrar la balanza por completo hacia el otro lado activa la trampa.

***Efecto (objetos que caen).*** Las botellas llenas de cienos caen del techo. Evitar que una botella se caiga requiere superar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Las criaturas que no logran evitar los recipientes quedan cubiertas de mini-cienos. La primera vez que estos cubran a una criatura, y al comienzo de cada uno de sus turnos que esté cubierta de cieno, sufre 17 (5d6) de daño de ácido. Una criatura puede raspar un cieno de sí misma o de otra como acción.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela el detonante, y superar una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva.

## Guardianes infatigables

*Trampa mágica (nivel 5-8, mortal, herir)*

La estatua de una deidad se asienta sobre un ornamentado pedestal que tiene inscrito un *glifo custodio (espíritus guardianes)*. El glifo está ajustado a criaturas de un tipo o alineamiento concreto.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura del tipo elegido que se acerque a 5 pies o menos de la estatua activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *espíritus guardianes* como un conjuro de nivel 5. Un súbito remolino de espíritus angelicales diminutos (deidad buena), feéricos (deidad neutral) o infernales (deidad maligna) se materializa alrededor de la criatura activadora. El glifo no especifica criaturas que no se vayan ver afectadas por este conjuro.

Los guardianes afectan un área con un radio de 15 pies alrededor de la criatura activadora. La velocidad de otras criaturas en esa área se reduce a la mitad, y cuando una entra en ella por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20. Si la falla, sufrirá 22 (5d8) de daño radiante (si la deidad es buena o neutral) o 22 (5d8) de daño necrótico (si la deidad es malvada). Si la criatura la supera, sufrirá la mitad de ese daño.

Los guardianes duran 10 minutos o hasta que se disipen con *disipar magia* (CD 15, conjuro de nivel 5).

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20 reconoce la estatua y comprende la trampa. Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 o *con detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

## Llama siniestra

*Trampa mágica (nivel 5-8, mortal, herir)*

En el centro del suelo de esta sala hay un cuenco de piedra ancho, de borde bajo, con un *glifo custodio (conjurar elemental)* inscrito en su interior. Una gota de líquido inflamable cae del techo sobre el recipiente periódicamente. Si una llama descubierta entra o se enciende en el área, la llama de la antorcha o la lámpara se anima de repente, brinca al suelo, corre hacia el cuenco y salta a su interior, provocando una increíble llamarada. De la pira emerge un **elemental de fuego**.

***Detonante (crear llama).*** Traer una llama descubierta o encender una en la sala activa la trampa.

***Efecto (invocar criatura).*** Cuando el glifo se activa, lanza *conjurar elemental*. Un elemental de fuego aparece en un espacio desocupado a 10 pies o menos del cuenco y es hostil con todas las criaturas en la estancia. El elemental desaparece después de 1 hora, cuando queda a 0 puntos de golpe, o si se expulsa con *disipar magia* (CD 15, conjuro de nivel 5).

***Contramedidas.*** Una criatura que pueda ver en la oscuridad encontrará el glifo en el cuenco si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20; *detectar magia* también lo revelará. Una vez encontrado, una criatura puede desactivarlo superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o mediante *disipar magia*.

## Abrazo torcedor

*Trampa mágica (nivel 5-8, mortal, bloquear)*

Un pequeño ópalo negro descansa sobre el suelo de baldosas en mitad de un largo pasillo. Hay un *glifo custodio (tentáculos negros)* inscrito en la parte inferior del ópalo.

***Detonante (detector de criaturas).*** Cuando una criatura se acerca a 5 pies o menos del ópalo, se activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *tentáculos negros*; unos tentáculos de ébano que se retuercen llenan un cuadrado de 20 pies de lado en el suelo, centrado en la criatura activadora. Estos tentáculos convierten el suelo del área en terreno difícil durante 1 minuto o hasta que se disipen.

Cuando una criatura entra en el área afectada por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o sufrir 10 (3d6) de daño contundente y quedar apresada por los tentáculos hasta que termine el conjuro. Una criatura que comience su turno en el área y ya esté apresada por los tentáculos sufre 10 (3d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 descubrirá el glifo, pero una criatura lo bastante cerca como para examinar el ópalo, activará la trampa. *Detectar magia* también revela el glifo.

Lanzar con éxito *disipar magia* desactiva el glifo; superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 también puede inhabilitarlo, pero para manipularlo así, una criatura tendría que estar tan cerca que activaría la trampa.

# Trampas de nivel 9-12

*Soy un pícaro consciente de mis virtudes y defectos. Puedo admitir mis errores. Sé lo que soy. Digo esto porque, sabiendo que podría sorprender a algunos de vosotros, tengo debilidad por el oro y las cosas caras. Con esto aclarado...*

*Atravesamos ese horrible pasillo, finalmente ilesos gracias a los esfuerzos combinados del clérigo y el bárbaro. Después de ese angustioso momento, decidimos, por supuesto, seguir adelante; tal vez porque quizás no seamos los mejores a la hora de captar pistas arquitectónicas que, sin demasiada sutileza, dicen: "¡LARGO!".*

*Llegamos a un hermoso patio rodeado de muros y vegetación descuidada. En el centro había un pedestal, y en este pedestal se hallaba un ídolo dorado de aspecto maravillosamente caro de un monito feliz. Sé lo que estás pensando, y sí, no ando tan escaso de humildad como para admitir que lo quería. Muchísimo.*

*Algo en mi cabeza empezó a empujarme a coger el ídolo. De todos modos, apropiarse de cosas que parecen caras tiende a ser mi modus operandi, así que, obviamente, avancé con valentía y agarré al pequeño bribón dorado. Tan fácil como quitarle los caramelos a alguien incapaz de evitar que un ladrón se lleve sus caramelos.*

*Entonces, antes de darme cuenta, mientras miraba con amor mi nuevo artículo favorito, dejé de sentir mi mano. ¡Una negrura comenzó a deslizarse por las yemas de mis dedos, sobre mi mano y luego por mi brazo! Todos lo vieron. Empecé a gritar. Entonces el bárbaro suelta un alarido y decide que puede solucionar el problema de la forma habitual: ¡con su hacha! Por suerte, antes de convertirme en un amputado sin ídolo, nuestra maga se interpuso en su camino (dios la bendiga).*

*De lo que solo puedo suponer fue un instinto de supervivencia que superó mi instinto de enriquecimiento, dejé caer el ídolo de nuevo en el pedestal. Nuestro clérigo me lo entregó y usó un poco de esa maravillosa magia divina para que mi brazo volviera a su antiguo yo.*

*Nunca entenderé a la gente que construye estos lugares, usando objetos de valor perfectamente válidos como mero cebo para los buenos pícaros como yo que solo intentan sobrevivir. ¿Adónde estamos llegando...?*

Las trampas de este capítulo están diseñadas para desafiar a personajes de niveles 9-12 y están agrupadas por su letalidad. Puedes dejar caer cualquiera de estas trampas directamente en una mazmorra o aventura sin preparación alguna. Para obtener más información sobre cómo personalizar trampas, ve al **Capítulo 8: Diseño de trampas** , o para una trampa completamente aleatoria e inesperada, ve al **Capítulo 9: Generador de trampas aleatorias.**

# Tabla de trampas de nivel 9-12

Tira un d 100 en la tabla siguiente para elegir una trampa aleatoria apropiada para personajes de nivel 9-12, o selecciona la letalidad deseada y tira un d10.

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Contratiempo | 1-2 | 1 | Artículo animal | 42 |
| | 3-4 | 2 | Llave inapropiada | 42 |
| | 5-6 | 3 | Cegado por la codicia | 42 |
| | 7-8 | 4 | Barras demoníacas | 43 |
| | 9-10 | 5 | Claro de piedra | 43 |
| | 11-12 | 6 | Bomba de gas | 43 |
| | 13-14 | 7 | Hidrochorro | 44 |
| | 15-16 | 8 | Portal de charca | 44 |
| | 17-18 | 9 | Sonidos para dormir | 44 |
| | 19-20 | 10 | Trampilla de foso | 44 |
| Moderada | 21-22 | 1 | Flecha ácida | 45 |
| | 23-24 | 2 | Sala sangrienta | 45 |
| | 25-26 | 3 | Caída al infierno | 45 |
| | 27-28 | 4 | Niebla verde | 46 |
| | 29-30 | 5 | Estatua de mantícora | 46 |
| | 31-32 | 6 | Alfiletero del hurto | 46 |
| | 33-34 | 7 | Perdición del pícaro | 46 |
| | 35-36 | 8 | Sala de chatarra | 46 |
| | 37-38 | 9 | Cráneo espiritual | 47 |
| | 39-40 | 10 | Atravesado | 47 |
| Peligrosa | 41-42 | 1 | Cebo desconcertante | 47 |
| | 43-44 | 2 | Gota cáustica | 48 |
| | 45-46 | 3 | Tubo de desaparición | 48 |
| | 47-48 | 4 | Fuente de fuego | 48 |
| | 49-50 | 5 | Tentación de hielo | 48 |
| | 51-52 | 6 | Magnum Ignis | 48 |
| | 53-54 | 7 | Revoltijo asesino | 49 |
| | 55-56 | 8 | Pojividos Majos | 49 |
| | 57-58 | 9 | Estallido de podredumbre | 49 |
| | 59-60 | 10 | Toque vil | 50 |

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Arriesgada | 61-62 | 1 | Bañar al tigre | 50 |
| | 63-64 | 2 | Luz cristalina | 51 |
| | 65-66 | 3 | Cubo de confinamiento | 51 |
| | 67-68 | 4 | El bosque camina | 51 |
| | 69-70 | 5 | Barricada invisible | 51 |
| | 71-72 | 6 | Llama reflejada | 52 |
| | 73-74 | 7 | Modelo de desastre | 52 |
| | 75-76 | 8 | La clásica aguja en la cerradura | 52 |
| | 77-78 | 9 | Una lectura fascinante | 52 |
| | 79-80 | 10 | Impedimento rodante | 53 |
| Mortal | 81-82 | 1 | Vuelta a la cuna | 53 |
| | 83-84 | 2 | Anillos llameantes | 53 |
| | 85-86 | 3 | Barricada ardiente | 54 |
| | 87-88 | 4 | Pozo corrosivo | 54 |
| | 89-90 | 5 | Armería encantada | 54 |
| | 91-92 | 6 | Aliento de relámpago | 54 |
| | 93-94 | 7 | Cuchillas segadoras | 55 |
| | 95-96 | 8 | Sorprendentemente seguro | 55 |
| | 97-98 | 9 | Calaveras siniestras | 55 |
| | 99-100 | 10 | Solo gente pequeña | 55 |

# Contratiempo de nivel 9-12

Estas trampas deberían ser un inconveniente menor para los personajes en este rango de niveles.

## Artículo animal

*Trampa mágica (nivel 9-12, contratiempo, entorpecer)*

Una pequeña estatuilla de un animal está encantada para transformar a la criatura que la coja y así evitar robos. Este tipo de trampa puede ser empleada por alguien que da uso a tales animales, o que simplemente tenga un extraño sentido del humor.

***Detonante (coger objeto).*** Una criatura que coja la estatuilla activa la trampa.

***Efecto (transmutación).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10. Si falla, se transformará en la misma bestia que la estatua durante 10 minutos, o hasta que quede a 0 puntos de golpe o muera. Este efecto no funciona en un cambiaformas o una criatura con 0 puntos de golpe.

El perfil de la criatura transformada, incluidas las puntuaciones de características mentales, se reemplazan por el perfil de la bestia en la que se transforma, aunque conservará su alineamiento y personalidad. La criatura asume los puntos de golpe de su nueva forma y,cuando esta vuelve a su forma normal, recupera la cantidad de puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Cualquier daño adicional se traslada a su forma normal si se revierte como resultado de quedar en 0 puntos de golpe. Mientras el exceso de daño no reduzca la forma normal de la criatura a 0 puntos de golpe, no quedará inconsciente.

Una criatura transformada está limitada en las acciones que puede realizar por la naturaleza de su nueva forma, y no puede hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o habla. El equipo de la criatura se fusiona con la nueva forma, por lo que no puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de nada de su equipo.

Una criatura transformada por este efecto puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, este efecto concluirá. Este efecto también finaliza para todas las criaturas si es disipado, ya sea mediante *disipar magia* o *levantar maldición*.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará evidencias del animal en la sala: pieles, cuernos, partes de arreos rotas y cosas por el estilo. Una vez halladas, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 se da cuenta de que se trata de criaturas polimorfadas y es consciente de la trampa.

La estatuilla desprende un aura de magia de transmutación cuando se observa con *detectar magia*. Un lanzador de conjuros que supere una prueba de aptitud mágica CD 10, perturbará el encantamiento en la estatua, desarmando así la trampa. También la inhabilita lanzar *disipar magia* en la estatuilla.

## Llave inapropiada

*Trampa mecánica (nivel 9-12, contratiempo, herir)*

El pasillo desciende hacia una única y maltrecha puerta. Parece haber sido golpeada por algo grande, pero permanece cerrada. El ojo de la cerradura es complejo, con un montón de pequeños pestillos en su interior.

***Detonante (uso de llave incorrecta).*** Forzar la cerradura o usar cualquier llave que no sea la adecuada, activa un mecanismo independiente dentro de la puerta.

***Efecto (piedra rodante).*** El techo sobre el extremo superior del pasillo se abre para liberar una enorme roca redonda que rueda hacia el fondo del mismo. Cuando esta se suelta, todas las criaturas realizan una tirada de iniciativa. La esfera tira iniciativa con un bonificador de +8 y se mueve 60 pies en línea recta en su turno. La roca puede moverse a través de los espacios de otras criaturas, y estas pueden moverse a través de su espacio tratándolo como terreno difícil.

Siempre que la esfera entre en el espacio de una criatura o una criatura entre en su espacio mientras está rodando, esta debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o sufrir 10 (3d6) de daño contundente y quedar derribada. La roca se detiene cuando choca contra una pared o una barrera similar, ya que no puede doblar esquinas.

Una criatura a 5 pies o menos de la roca puede intentar ralentizarla como acción superando una prueba de Fuerza CD 10. Si tiene éxito, la velocidad de la esfera se reduce en 15 pies. Si su velocidad cae a 0, dejará de moverse y ya no será una amenaza.

***Contramedidas.*** El mecanismo oculto puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

## Cegado por la codicia

*Trampa mágica (nivel 9-12, contratiempo, entorpecer)*

Hay una caja de pergaminos con una decoración detallista dispuesta sobre una base de piedra tallada para parecer una mano humanoide.

***Detonante (cable de tensión).*** Levantar la caja de pergaminos tensa el cable que tiene conectado y activa la trampa.

***Efecto (ceguera).*** Una oscuridad mágica cubre una esfera de 15 pies de radio alrededor del estuche de pergaminos, que se expande alrededor de las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de esta oscuridad, y la luz no mágica no puede iluminarla.

La oscuridad emana de la caja de pergaminos y se mueve con ella. Cubrir completamente la caja con un objeto opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la oscuridad. Si alguna de las áreas de este efecto se superpone con un área de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó la luz es disipado.

La oscuridad dura 10 minutos o hasta que se disipa con el conjuro *disipar magia*.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 advierte el cable de tensión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva.

El estuche de pergaminos está cubierto por un aura de magia de evocación cuando se mira con *detectar magia* , y una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 comprende el efecto de esta trampa, pero no el detonante. Un lanzador de conjuros que supere una prueba de aptitud mágica CD 10, interrumpirá el encantamiento en la caja de pergaminos, desarmando así la trampa. *Disipar magia* también lo consigue.

## Barras demoníacas

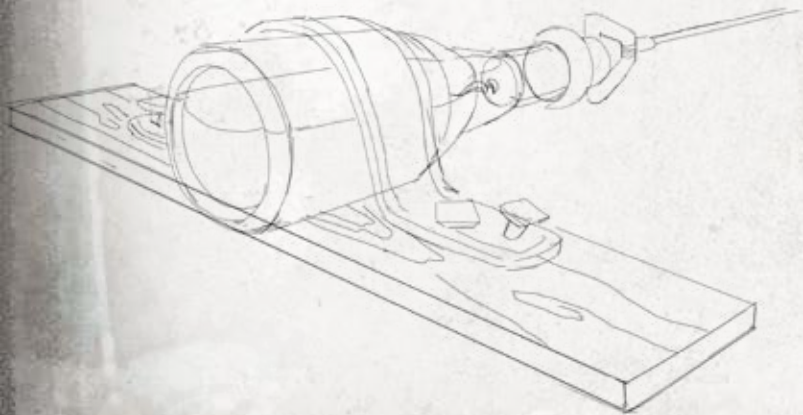
*Trampa mecánica (nivel 9-12, contratiempo, bloquear)*

El largo pasillo que hay delante está cubierto de verdes y relucientes bocas demoníacas talladas en piedra. Aparecen cada 10 pies por el corredor de 60 pies de largo en líneas verticales en las paredes. En cada línea de bocas de demonios hay una placa de presión en el suelo.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura de tamaño Pequeño o más grande que pise la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (barrera).*** Barras de hierro salen disparadas de cada línea de bocas demoníacas, formando una rejilla de 6 barras a lo largo del pasillo. Una criatura en el área de 5 pies de ancho frente a las bocas de demonio debe realizar una prueba de Destreza CD 10. Si la supera, podrá elegir en qué lado de la barrera terminará; de lo contrario, se quedará en un lado de la barrera al azar.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 permite a una criatura detectar una placa de presión, y cada una puede inhabilitarse superando una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón. Sin embargo, un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.



## Claro de piedra

*Trampa mecánica (nivel 9-12, contratiempo, herir)*

Unos monolitos cubiertos de runas señalan los bordes de este claro. En el centro del mismo hay una gran piedra esférica sobre la abertura de un pozo, bloqueándola. En su interior hay atrapados 4 mephits de polvo.

***Detonante (coger/mover objeto).*** Apartar la esfera de la abertura que tapa activa la trampa.

No hay prueba de característica para desactivar esta trampa porque nada impide mover la piedra.

***Efecto (liberar criaturas).*** Los mephits de polvo atrapados en el túnel vertical debajo de la piedra se liberan en el área y atacan a las demás criaturas. Huirán si reducen sus puntos de golpe a la mitad o menos.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 oye los ruidos de los mephits escarbando y parloteando en el túnel. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 reconoce los sonidos y puede identificar los mephits.

## Bomba de gas

*Trampa mecánica (nivel 9-12, contratiempo, herir)*

La bomba de gas, utilizada a menudo para alertar a quien pone la trampa de un peligro inminente, se activa mediante un cable trampa a lo largo del suelo conectado al corcho de una botella que contiene un ingenioso brebaje alquímico. En cuanto se descorcha, la botella explota en una nube de gas; el ruido de esta al abrirse es audible a bastante distancia.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que pase a través del cable trampa activa la trampa.

***Efecto (gas venenoso).*** Una esfera de 20 pies de radio de niebla venenosa de color amarillo verdoso surge de un punto junto a la criatura activadora y se expande alrededor de las esquinas. Dura 10 minutos o hasta que un viento fuerte la dispersa, finalizando el efecto. El área de la nube se considera una zona muy oscura.

Cuando una criatura entra en la zona de la nube de niebla por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10. La criatura sufre 10 (3d6) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

La niebla se aleja 10 pies de su punto de partida al comienzo de cada asalto, desplazándose sobre la superficie del suelo. Al ser más pesados que el aire, los vapores se hunden hasta el nivel de tierra más bajo, e incluso se precipitan por las aberturas.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela el cable trampa. Superar una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón inhabilita el cable trampa, pero un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.

## Hidrochorro

*Trampa híbrida (nivel 9-12, contratiempo, herir)*

El nicho que hay delante está envuelto en sombras, y de su interior proviene un suave tintineo, tal vez el sonido de monedas o piedras preciosas cayendo en un montón. Es claramente diferente de los ruidos que se escuchan en el resto del área. En el nicho hay una *runa de detección* esperando activar un potente chorro de agua.

***Detonante (pasar a la luz/oscuridad).*** Una criatura que entre en el nicho en sombras activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Cuando la runa se activa, dispara un mecanismo oculto que emite un chorro de agua. La descarga ataca a la criatura activadora con un bonificador de ataque a distancia de +5 e inflige 16 (3d10) de daño contundente si impacta. Además, una criatura impactada por el chorro queda derribada.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 detecta los signos de daño por abundante agua fuera del área de sombras. Una criatura que pueda ver en la oscuridad encontrará la runa con la misma prueba; *detectar magia* también revela la runa.

Una vez descubierta, la runa puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o con *disipar magia*. El uso de fuentes de luz para apartar la oscuridad también evitaría las condiciones de activación de la trampa.

## Portal de charca

*Trampa mágica (nivel 9-12, contratiempo, contener)*

Una hermosa piscina que resplandece con la luz de las estrellas llena la estancia; una pasarela embaldosada recorre su borde hasta las puertas en el extremo más alejado de la sala. Unos escalones conducen al agua, y en el fondo de la piscina hay un mosaico de una escena marina.

***Detonante (perturbar el líquido).*** Una criatura que entra en la piscina activa la trampa.

***Efecto (teletransporte).*** La criatura activadora se teletransporta instantáneamente a una sala encima de esta. La estancia podría ser un calabozo, la guarida de un monstruo o un laboratorio.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10 reconoce la escena del mosaico y conoce los peligros de la trampa. La piscina desprende un aura de magia de conjuración cuando se mira con *detectar magia.*

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento de la piscina si supera una prueba de característica CD 10 empleando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* sobre ella también desactiva la trampa.

## Sonidos para dormir

*Trampa mágica (nivel 9-12, contratiempo, entorpecer)*

Un hermoso ruido resuena a lo largo de esta caverna con piedras preciosas incrustadas. Parece una mezcla de canto de ballenas, música de lira y un coro celestial. Hay un *glifo custodio (dormir)* inscrito en esta cueva, oculto entre las gemas.

***Detonante (pronunciar la palabra de activación).*** Una criatura que pronuncie la palabra "sonido", ya sea en común o en un idioma adecuado a la zona activa la trampa.

***Efecto (dormir).*** Cuando el glifo se activa, lanza *dormir* como un conjuro de nivel 2, enviando a las criaturas a un sueño mágico. Tira 7d8; el total es la cantidad de puntos de golpe de criaturas a las que puede afectar el glifo. Las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de la criatura activadora se ven afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe actuales (ignorando a las criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura con menos puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por este conjuro cae inconsciente durante 1 minuto, hasta que sufra daño o hasta que alguien gaste una acción en sacudirla o abofetearla para despertarla. Resta los puntos de golpe de cada criatura del total antes de pasar a la siguiente criatura con menos puntos de golpe. Para que una criatura sea afectada, sus puntos de golpe deber ser iguales o menores que el total restante. Los muertos vivientes y las criaturas inmunes a ser hechizadas no se ven afectados por este conjuro. Este también pueden disiparse con *disipar magia.*

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 detecta los restos de un diario en la caverna. Después de leerlo, la criatura puede hacer una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 ; si la supera, deducirá la palabra desencadenante.

Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, o con *detectar magia.* El glifo puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o mediante *disipar magia*.

## Trampilla de foso

*Trampa mecánica (nivel 9-12, contratiempo, contener)*

Hay un hoyo vertical de 50 pies de profundidad oculto debajo de una trampilla que se ha camuflado para parecerse al resto del suelo. La trampilla es un cuadrado de 5 pies de lado y tiene una placa de presión.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la trampilla activa la placa de presión, provocando que se abra.

***Efecto (caída en el foso).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si la falla, caerá en el foso y sufrirá 17 (5d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 10 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

# Moderada de nivel 9-12

Es probable que estas trampas hieran a los personajes de este nivel.

## Flecha ácida

*Trampa mágica (nivel 9-12, moderada, herir)*

Del techo cuelga un ornamentado arco largo de latón cubierto de extraños engranajes y pistones. Debajo del arco hay un cuenco de cobre lleno de pequeños engranajes, resortes, tornillos y pernos. Los elementos del cuenco tapan un *glifo custodio (flecha ácida).*

***Detonante (ofrenda).*** Si una criatura entra en esta sala y se va sin colocar un trocito de metal en el cuenco, se activará la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Cuando el glifo se activa, lanza *flecha ácida* como un conjuro de nivel 3 que tiene como objetivo a la criatura activadora. Una flecha verde brillante se dirige hacia el objetivo y estalla en un chorro de ácido. El glifo realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo con un bonificador de +6. Si impacta, el objetivo sufrirá 5d4 de daño de ácido inmediatamente y 3d4 de daño de ácido al final de su siguiente turno. Si falla, la flecha salpica al objetivo con ácido por la mitad del daño inicial y ningún daño al final de su siguiente turno.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 12 reconoce el arco y conoce la trampa.

Una criatura puede descubrir el glifo si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12, o con *detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 o mediante *disipar magia*.

## Sala sangrienta

*Trampa híbrida (nivel 9-12, moderada, herir)*

Las paredes de esta antesala están recubiertas de pinchos de obsidiana del largo de un dedo humano. En el suelo hay una *runa de detección* sin brillo.

***Detonante (derramar sangre).*** Una criatura que derrame sangre en la antesala activa la trampa.

***Efecto (pinchos empaladores).*** Cuando la runa se activa, dispara unos mecanismos ocultos que empujan los pinchos empaladores. Estos se mueve a una velocidad de 1 pie por asalto, siempre al final del orden de iniciativa. Comienzan en un extremo de la sala y continúan moviéndose hasta que tocan la superficie opuesta, momento en el que se retraen. Cuando los pinchos entran en el espacio de una criatura, esta debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, sufrirá 21 (6d6) de daño perforante, o la mitad si la supera. Una criatura que falle la tirada de salvación es empalada en los pinchos y queda apresada.

Una criatura empalada por los pinchos puede liberarse a sí misma superando una prueba de Constitución (Atletismo) CD 12, pero no hasta que haya disponible un espacio equivalente a su tamaño frente a los pinchos. Otra criatura puede liberar a una que esté empalada superando una prueba de Fuerza (Medicina) CD 12 , siempre y cuando haya espacio. Una vez que los pinchos llegan a la superficie opuesta, se retraen y regresan a su punto de partida, liberando a las criaturas empaladas.

***Contramedidas.*** La runa se detecta fácilmente, y una criatura sabrá lo que la activa si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12. Una criatura puede desactivar la runa teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 o mediante *disipar magia.*

## Caída al infierno

*Trampa mecánica (nivel 9-12, moderada, herir)*

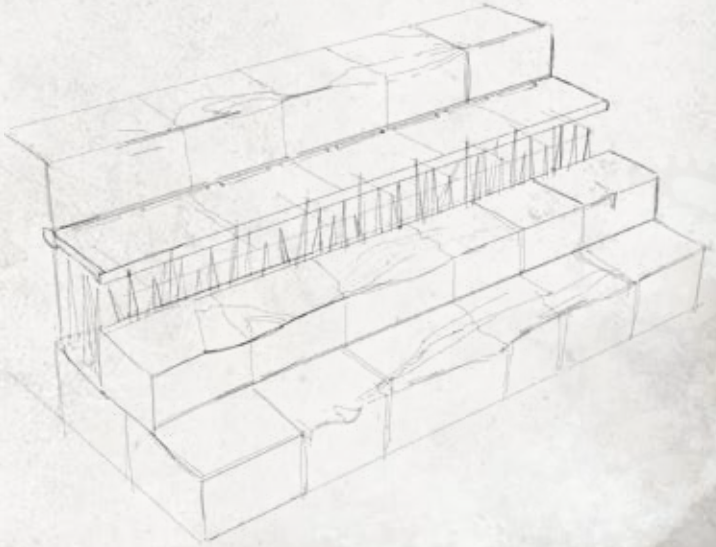
Esta sala tiene un suelo extrañamente elástico y es cálida hasta resultar incómoda. En las paredes hay docenas de bustos de criaturas infernales con sonrisas burlonas y ojos maliciosos.

***Desencadenante (musical/auditivo).*** Hacer un ruido en la estancia hace que el suelo vibre y ceda. Las criaturas que se muevan o realicen acciones en el área con trampa deben superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 en cada asalto para evitar activarla.

***Efecto (caer en el fuego).*** Cuando se activa, todo el suelo cede. Cada criatura en la sala debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si la falla, caerá en el foso de 20 pies de profundidad y sufrirá 7 (2d6) de daño contundente. Unas llamas verdes queman a través de una rejilla en el fondo del pozo. Cualquier criatura que entre en las llamas por primera vez o comience su turno en ellas, sufre 7 (2d6) de daño de fuego.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela la naturaleza sensible del suelo y permite a una criatura realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12; en caso de éxito, entenderá cómo funciona la trampa.

Una criatura que la entienda puede realizar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón, inutilizando la trampa si tiene éxito. Por otro lado, lanzar *silencio* anularía este detonante por completo.



## Niebla verde

*Trampa mecánica (nivel 9-12, moderada, herir)*

Hay un cuenco de cobre poco profundo lleno de un líquido transparente sobre un pedestal de piedra. Hay un vial de líquido verde grisáceo encima del cuenco de cobre, equilibrado sobre una fina plataforma de cobre. Cuando se pone suficiente peso en el suelo frente al pedestal, el vial se cae de su soporte y derrama el contenido en el líquido transparente, formando rápidamente una neblina verde grisácea.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Una criatura de tamaño Mediano o más grande frente al pedestal activa la trampa.

***Efecto (gas venenoso).*** Una esfera de 20 pies de radio de niebla venenosa de color verde grisáceo surge de un punto junto a la criatura activadora. La niebla se expande rodeando las esquinas y dura 10 minutos o hasta que un viento fuerte la dispersa. Su área se considera una zona muy oscura.

Cuando una criatura entra en la zona de la niebla por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. La criatura sufre 21(6d6) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

La niebla se aleja 10 pies de su punto de partida al comienzo de cada asalto, desplazándose sobre la superficie del suelo. Al ser más pesados que el aire, los vapores se hunden hasta el nivel de tierra más bajo, e incluso se precipitan por las aberturas.

***Contramedidas (sensible).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 detectará la sensibilidad del suelo. Superar una prueba de Destreza CD 16 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa, pero un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.

## Estatua de mantícora

*Trampa mecánica (nivel 9-12, moderada, herir)*

La horrible y realista estatua de una mantícora llena esta sala. Dentro de su boca hay un botoncito, justo en la parte posterior de la lengua.

***Detonante (mover palanca/pulsar botón).*** Pulsar el botón activa la trampa.

***Efecto (dardo).*** Una andanada de 6 dardos sale disparada de la cola de la estatua hacia la criatura activadora. Esta debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 7 (3d4) de daño perforante y 7 (3d4) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ambos daños si la supera.

***Contramedidas (difícil).*** El botón es fácil de detectar, pero una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 encontrará algunos dardos esparcidos alrededor de la base de la estatua. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 revela los mecanismos ocultos en la estatua y permite a una criatura realizar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón para desactivar la trampa.

## Alfiletero del hurto

*Trampa mecánica (nivel 9-12, moderada, herir)*

El suelo y el techo alrededor de un objeto en la sala están profusamente perforados, cubiertos de pequeños agujeros. Mover el objeto activa el cable de tensión, liberando unos pinchos afilados como agujas arriba y abajo.

***Detonante (coger objeto).*** Levantar el objeto activa la trampa.

***Efecto (pinchos).*** Los pinchos salen disparados desde los agujeros en el suelo y el techo alrededor del objeto. Cada criatura a 10 pies o menos del objeto debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12 , sufriendo 21 (6d6) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas (sensible).*** Una criatura puede detectar el cable de tensión superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, y superar una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa. Si el resultado total de la prueba de Destreza es 5 o menos, la trampa se activará.

## Perdición del pícaro

*Trampa mecánica (nivel 9-12, moderada)*

Hay un cable trampa mal camuflado que se detecta con facilidad, pero oculta la trampa real que está lista para activarse si se manipula el señuelo.

***Detonante (falso detonante).*** Desarmar o intentar desarmar el falso detonante activa la verdadera trampa.

***Efecto (aleatorio).*** Selecciona otra trampa mecánica al azar de igual o menor letalidad y aplica su efecto.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el falso detonante. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 revela su verdadera naturaleza. Superar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón desactiva la verdadera trampa.

## Sala de chatarra

*Trampa híbrida (nivel 9-12, moderada, herir)*

La estancia de delante está llena de chatarra: montones de placas de peltre, docenas de barras huecas de acero apoyadas contra las paredes y jaulas abolladas apiladas en altura. Las paredes están salpicadas de agujeros de una pulgada de ancho, y hay una *runa de detección* inscrita en una de ellas.

***Detonante (musical/auditivo).*** Las criaturas que se muevan por el área deben evitar hacer ruidos fuertes, como derribar un montón de chatarra. Cuando una criatura se mueva por la zona o realice una acción en ella, deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 o activar la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Cada criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 21(6d6) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura detectará la runa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 o con *detectar magia*. Una vez encontrada, una criatura puede desactivarla mediante *disipar magia* o teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12.

## Cráneo espiritual

*Trampa mágica (nivel 9-12, moderada, herir)*

Hay un escritorio lleno de papeles y pergaminos, y encima de todo el desorden destaca una calavera de cristal rojo sangre. Hay un *glifo custodio (espíritus guardianes)* inscrito en el cráneo.

***Detonante (mirar).*** El glifo se activa cuando una criatura examina el cráneo.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *espíritus guardianes.* Un repentino remolino de espíritus infernales se materializa alrededor de la criatura activadora. El glifo no especifica ninguna criatura que no vaya a verse afectada por este conjuro.

Los guardianes afectan un área con un radio de15 pies alrededor de la criatura activadora. La velocidad de otras criaturas en esa área se reduce a la mitad, y cuando una entra en ella por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12. Si falla la tirada, sufrirá 13 (3d8) de daño necrótico. Si tiene éxito, sufrirá la mitad de ese daño.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 12 reconoce la calavera y comprende la trampa. Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 o mediante *detectar magia*.

Una vez encontrado, puede desactivarse empleando *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12.

## Atravesado

*Trampa mecánica (nivel 9-12, moderada, herir)*

Hay unos agujeros de una pulgada o dos de ancho distribuidos de una forma aparentemente aleatoria por las paredes y el techo de esta sala. En su interior hay barras de metal destinadas a golpear y atravesar a las víctimas. En mitad de la estancia hay una placa de presión oculta.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (lanzas).*** La trampa realiza 6 tiradas de ataque con lanzas contra las criaturas en la zona; cada lanza tiene un bonificador de ataque a distancia de +6 e inflige 3 (1d6) de daño perforante al impactar. Si una criatura es impactada por una lanza, quedará apresada. Las criaturas apresadas por lanzas pueden realizar una prueba de Constitución (Atletismo) CD 12 para liberarse, sufriendo 1 de daño perforante si fallan. Otras criaturas pueden liberar a las que están apresadas por las lanzas si superan una prueba de Fuerza (Medicina) CD 12, infligiendo de nuevo 1 de daño a la criatura apresada si fallan.

Las largas varas de metal, sujetas a presión en el techo y las paredes, son expulsadas verticalmente o en ángulos de 45 grados en un área de hasta 40 pies de largo con la placa de presión en el centro. Cualquier criatura en la zona afectada debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16, sufriendo 21 (6d6) de daño contundente si la falla y quedando derribada. Una criatura puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16 para liberarse a sí misma o a otra criatura inmovilizada por una vara.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva. Un resultado total de 5 o menos en la prueba activa la trampa.

# Peligrosa de nivel 9-12

Es probable que estas trampas lesionen gravemente (y hasta puedan matar) a los personajes de estos niveles.

## Cebo desconcertante

*Trampa mágica (nivel 9-12, peligrosa, entorpecer)*

Hay un objeto aparentemente valioso con un *glifo custodio (confusión)* inscrito para frustrar los posibles robos. Esto es adecuado para zonas con peligros ambientales, como caídas o pinchos.

***Detonante (tocar el objeto).*** Una criatura que toque el objeto activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *confusión* , asaltando y retorciendo las mentes de las criaturas, generando delirios y provocando acciones incontroladas. Cada criatura en una esfera de 10 pies de radio centrada en la criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o ser afectada por el conjuro.

Un objetivo afectado no puede realizar reacciones y debe tirar un d10 al comienzo de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento en ese turno.

| *d10* | *Comportamiento* |
|---|---|
| 1 | La criatura usa todo su movimiento para desplazarse en una dirección aleatoria. Tira un d8 y asigna una dirección a cada cara del dado para determinarla. La criatura no realiza ninguna acción este turno. |
| 2-6 | La criatura ni se mueve, ni realiza ninguna acción este turno. |
| 7-8 | La criatura usa su acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura a su alcance determinada al azar. Si no la hay, la criatura no hace nada este turno. |
| 9-10 | La criatura puede actuar y moverse con normalidad. |

Se puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría CD 15 al final de cada uno de los turnos. Si se supera, este efecto concluirá para ese objetivo. Este efecto también finaliza si se disipa con *disipar magia* (CD 14, conjuro de nivel 4), o transcurrido 1 minuto.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 discernirá que el objeto no es realmente valioso, sino una copia barata. Una criatura descubrirá el glifo en el objeto superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15; esto no activa la trampa. Emplear *detectar magia* también revela el glifo.

Una vez encontrado, este puede deshacerse mediante *disipar magia* o teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15.

## Gota cáustica

*Trampa mecánica (nivel 9-12, peligrosa, herir)*

Un cable trampa se extiende a lo largo de esta sala o pasillo. Hay un cuenco o recipiente de líquido corrosivo en una repisa oculta, listo para volcarse sobre una criatura que toque el cable trampa.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que pase por el cable trampa activa la trampa.

***Efecto (explosión de ácido/limo).*** El recipiente se inclina y vierte el ácido sobre a criatura activadora. Esta y cualquier otra criatura adyacente debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 31 (9d6) de daño de ácido si se falla, o la mitad de ese daño si se supera.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 advierte el cable trampa, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 18 utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva. Un resultado total de 5 o menos en la prueba de Destreza activa la trampa.

## Tubo de desaparición

*Trampa híbrida (nivel 9-12, peligrosa, entorpecer)*

Ocho extraños tubos de metal cubiertos de condensación atraviesan esta sala. Uno de ellos tiene una grieta, hendidura o rotura en un costado, y su interior está completamente negro y cubierto de un extraño moho.

***Desencadenante (crear llama).*** Traer una llama descubierta o encender una en la sala activa la trampa.

***Efecto (invisibilidad).*** El moho libera esporas que cubren a la criatura activadora; esta deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o volverse invisible durante 8 horas. Cualquier cosa que la criatura lleve puesta o transporte es invisible mientras la porte.

Una criatura puede lavarse las esporas con 10 minutos de buen fregado con agua y jabón.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 advierte que el musgo está reaccionando a la presencia de la llama. Superar una prueba de inteligencia (Naturaleza) CD 15 permite a una criatura descubrir la naturaleza del musgo.

## Fuente de fuego

*Trampa mecánica (nivel 9-12, peligrosa, herir)*

Hay un pequeño pitorro en la pared indetectable salvo por una inspección cercana o la percepción más aguda. Cuando el surtidor se activa, lanza una llamarada. Hay una placa de presión escondida cerca del pitorro.

***Detonante (placa de presión).*** Cuando una criatura de tamaño Mediano o más grande pisa la placa de presión, se activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Aceite muy inflamable sale disparado de un surtidor en la pared y se prende, creando un cono de fuego de 15 pies centrado en la criatura activadora. Todas las criaturas en el área deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 , sufriendo 31 (9d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una Prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará la placa de presión y el diminuto encendedor en el surtidor. Una criatura puede desarmar la trampa teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 15 mientras emplea herramientas de ladrón.

## Tentación de hielo

*Trampa mágica (nivel 9-12, peligrosa, herir)*

En el fondo de un estanque hay un objeto cautivador, como una gema, que tapa un *glifo custodio (tormenta de hielo).* Cuando un alma temeraria se adentra en el agua para recuperar el objeto y perturba la superficie del líquido, un frío gélido llueve sobre ella.

***Detonante (perturbar el líquido).*** Cuando se altera el líquido, la trampa se activa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *tormenta de hielo* ; una lluvia de hielo duro como una piedra impacta contra el suelo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de alto centrado en el desencadenante. Cada criatura en el cilindro debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Una criatura sufre 9 (2d8) de daño contundente y 14 (4d6) de daño de frío si falla la tirada de salvación, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura puede descubrir el glifo sin perturbar el agua si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o mediante *detectar magia*.

Una vez encontrado, puede desactivarse con *disipar magia;* superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 también inutilizaría el glifo, pero requeriría remover el agua.

## Magnum Ignis

*Trampa mágica (nivel 9-12, peligrosa, herir)*

Unos armarios con una amplia variedad de objetos y curiosidades recubren las paredes de este estudio. Uno de ellos está plagado de telarañas, como si no lo hubieran tocado durante años. Un vistazo más cercano revela un solo libro en el interior, con un *glifo custodio (muro de fuego)* inscrito en él.

***Detonante (abrir/cerrar libro).*** Abrir el libro activa la trampa.

***Efecto (muro de fuego).*** Cuando el glifo se activa, lanza *muro de fuego*, creando un muro de llamas en el suelo alrededor de la criatura activadora. Las llamas crean un muro redondo de llamas de 25 pies de diámetro, 20 de altura y 1 pie de grosor. El muro es opaco y dura 1 minuto o hasta que se disipe con *disipar magia* (CD 14).

Cuando aparece este muro cada criatura dentro de su área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si se falla, sufrirá 22 (5d8) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si se supera.

El interior del muro inflige 22 (5d8) de daño de fuego a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado del muro o en el interior de las llamas. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. El otro lado del muro no inflige daño.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detecta un anillo de marcas de quemaduras en el centro de la sala y, si tienes éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15, deducirá que las marcas son de un conjuro de *muro de fuego* .

Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o mediante *detectar magia*. Una vez encontrado, puede anularse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. Sin embargo, para interactuar con el glifo y realizar la prueba de característica es necesario abrir el libro.

## Revoltijo asesino

*Trampa mágica (nivel 9-12, peligrosa, herir)*

La estancia o pasillo contiene panoplias para armas y equipo diverso; 8 de las armas han sido encantadas para animarse y atacar a los intrusos. Lo que constituye un intruso depende del diseñador de la trampa.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura no autorizada que entre en la zona (características físicas, raza o alineamiento), activa la trampa.

***Efecto (animar objetos).*** Las armas encantadas son **8 espadas voladoras.** Atacan a las criaturas no autorizadas en el área, ignorando a las demás, y nunca abandonan la zona. Se convierten en polvo si son reducidas a 0 puntos de golpe o disipadas. Después de 1 minuto, las armas regresan a sus lugares de descanso y la trampa se reinicia.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 advierte símbolos arcanos en las armas encantadas, y una que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 entiende que las armas se animarán. Además, las armas encantadas poseen un aura de magia de transmutación y pueden inhabilitarse con *disipar magia* (CD 14); un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 15 empleando su aptitud mágica puede destruir el encantamiento, inutilizando así la trampa.

## Projividos Majos

*Trampa mágica (nivel 9-12, peligrosa, bloquear)*

Colgado de la pared de la destartalada choza de madera hay un letrero mal hecho pintado con letras negras que deletrea *Projividos Majos*. Los goblins capturaron a un mago y lo obligaron a encantar su cartel, proporcionándoles así un flujo constante de lanzaconjuros cautivos.

***Detonante (detectar magia).*** Una criatura que lance *detectar magia* activa la trampa.

***Efecto (teletransporte).*** La criatura activadora es teletransportada a una prisión dirigida por goblins.

***Contramedidas (difícil).*** El rótulo desprende un aura de magia de conjuración cuando se mira con *detectar magia*, aunque hacerlo desencadena la trampa. Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará algunos símbolos arcanos en el letrero y, si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15, los entenderá y sabrá del peligro de la trampa.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento del rótulo si supera una prueba de característica CD 15 empleando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* (CD 14) también inutiliza la trampa.

## Estallido de podredumbre

*Trampa mágica (nivel 9-12, peligrosa, herir)*

Ráfagas de polvo negro y pútrido soplan por toda esta sala y hay restos marchitos de criaturas muertas esparcidos por todos lados, incluyendo los pasillos del exterior de la estancia. Hay un *glifo custodio (marchitar)* inscrito en el suelo de la sala.

***Detonante (detector de criaturas).*** La trampa se activa cuando una criatura viva entra en el área.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *marchitar* ; la energía nigromántica baña a la criatura activadora, absorbiendo sus fluidos y su vitalidad. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si la falla, sufrirá 36 (8d8) de daño necrótico, o la mitad de ese daño si la supera. Este conjuro no tiene ningún efecto sobre los autómatas o los muertos vivientes. Si la criatura activadora es una criatura del tipo planta, realizará la tirada de salvación con desventaja y el conjuro le inflige el daño máximo.

***Contramedidas.*** Los restos ajados de una antigua víctima de esta trampa se encuentran fácilmente en la entrada de la sala; una criatura que investigue y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 reconoce los efectos del conjuro *marchitar*.

Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o mediante *detectar magia*. Una vez encontrado, puede deshacerse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. Sin embargo, para llevar a cabo una prueba de característica en el glifo, es necesario estar adyacente a él.

## Toque vil

*Trampa mecánica (nivel 9-12, peligrosa, herir)*

Hay un objeto con una aguja oculta engastada y cubierta de suciedad portadora de enfermedades.

***Detonante (tocar el objeto).*** Una criatura que toque el objeto activa la trampa.

***Efecto (aguja oculta).*** La aguja ataca a la criatura activadora con un bonificador de ataque cuerpo a cuerpo de +8. Si impacta, infectará a la criatura con una enfermedad aleatoria. Tira un d6 y consulta la tabla a continuación para ver con qué enfermedad está infectada la aguja.

| *d6* | *Enfermedad* | *Efecto* |
|---|---|---|
| 1 | Enfermedad cegadora | El dolor atenaza la mente de la criatura y sus ojos se vuelven de un blanco lechoso. La criatura tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría y en las tiradas de salvación de Sabiduría y queda cegada. |
| 2 | Fiebre inmunda | Una fiebre rabiosa recorre el cuerpo de la criatura. Tiene desventaja en las pruebas de Fuerza, las tiradas de salvación de Fuerza y las tiradas de ataque que empleen la Fuerza. |
| 3 | Pudrición de la carne | La piel de la criatura se descompone. Tiene desventaja en las pruebas de Carisma y vulnerabilidad a cualquier tipo de daño. |
| 4 | Mente febril | La mente de la criatura se vuelve febril. La criatura tiene desventaja en las pruebas de Inteligencia y las tiradas de salvación de Inteligencia, y se comporta como si estuviera bajo los efectos del conjuro de confusión durante el combate. |
| 5 | Convulsión | La criatura es abrumada por temblores. Tiene desventaja en las pruebas de Destreza, las tiradas de salvación de Destreza y las tiradas de ataque que usan Destreza. |
| 6 | Muerte viscosa | La criatura empieza a sangrar de manera incontrolable. Tiene desventaja en las pruebas de Constitución y en las tiradas de salvación de Constitución. Además, siempre que la criatura sufra daño, quedará aturdida hasta el final de su siguiente turno. |

Al final de cada uno de los turnos de la criatura infectada, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Después de fallar tres de estas tiradas de salvación, los efectos de la enfermedad durarán 7 días y la criatura dejará de hacer estas salvaciones. Después de superar tres de estas tiradas de salvación, la criatura se recuperará de la enfermedad.

Se trata de enfermedades naturales, y por ello les afecta cualquier efecto que elimine una enfermedad o alivie sus síntomas.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará la aguja y, si tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, identificará la suciedad enfermiza en ella.

Rociar el objeto con alcohol elimina la enfermedad, y superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón permite quitar la aguja sin exponerse a la enfermedad.

# Arriesgada de nivel 9-12

Estas trampas dañarán de gravedad a los personajes de estos niveles, e incluso podrían matarlos.

## Bañar al tigre

*Trampa mágica (nivel 9-12, arriesgada, bloquear)*

En el centro de esta zona hay una pila redonda que tiene en su interior el ídolo de un tigre agazapado, pintado con multitud de colores apagados. Jarras, decantadores y recipientes de diversos líquidos, como agua, alcohol, aceite y leche se reparten por la estancia.

***Detonante (ofrenda).*** Una criatura que intente salir de la sala sin bañar al ídolo tigre en líquido dispara la trampa.

***Efecto (apresar).*** Una criatura que active la trampa debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedar paralizada durante 8 horas por bandas de fuerza mágica. Una criatura paralizada puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría CD 17 al final de cada hora; si tiene éxito, este efecto concluye para ella. *Disipar magia* (CD 15) o *restablecimiento menor* también finalizarían este efecto para una única criatura.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 17 comprende la trampa y sabe que debe verter líquido sobre el tigre antes de irse. *Detectar magia* revela un aura de magia de encantamiento alrededor de la estatua.

Un lanzador de conjuros puede destruir el encantamiento de la estatua superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17, y también puede disiparse con *disipar magia* (CD 15).

## Luz cristalina

*Trampa mágica (nivel 9-12, arriesgada, herir)*

Un cristal flota en el centro de esta sala, arrojando luz en una esfera de 30 pies. Si una criatura no buena entra en la luz, será chamuscada por una reprensión ardiente.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura no buena que se acerque a 30 pies o menos del cristal activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** El cristal dispara un rayo de luz abrasadora a las criaturas activadoras. Realiza un ataque a distancia con un bonificador de + 10, infligiendo 66 ( 12d10) de daño radiante si impacta.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 17 reconoce el cristal y reconoce la trampa. *Detectar magia* revela un aura de evocación alrededor del cristal.

Un lanzador de conjuros puede destruir el encantamiento del cristal si supera una prueba de característica CD 17 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 15) también inutiliza la trampa.

## Cubo de confinamiento

*Trampa mecánica (nivel 9-12, arriesgada, bloquear)*

La salida de esta sala está bloqueada por un cubo de metal de 4 pies de lado. Sus lados parecen paneles que podrían abrirse, aunque dan la sensación de estar cerrados con pernos, y cada uno tiene una ranura circular.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Al presionar contra el cubo para moverlo, se activa la trampa; puede activarse hasta seis veces (una para cada lado del cubo). Activar un lado a distancia permite a un personaje empujar el cubo sin quedar atrapado.

***Efecto (jaula).*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o quedará apresada por un hemisferio de metal que se cierra a su alrededor. Una criatura fuera del hemisferio metálico puede retraerlo si supera una prueba de Destreza CD 17 usando herramientas de ladrón, o una criatura puede romperlo superando una prueba de Fuerza CD 17.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela los mecanismos ocultos en el cubo, y superar una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, los desactiva.

## El bosque camina

*Trampa mecánica (nivel 9-12, arriesgada, herir)*

Hay unos extraños cuadros pintados con pintura espesa y grumosa en las paredes de este templo de madera. Estos parecen mostrar un bosque que cobra vida y aplasta a los humanos bajo sus pies en forma de raíz. Además, un montículo de ramitas y hojas empapado ocupa una esquina - una **broza movediza** camuflada.

***Detonante (sacar arma).*** Si se desenvaina un arma dentro del templo o se empuña un arma en el área, la broza movediza se alza y ataca.

***Efecto (liberar criaturas).*** La broza movediza está consagrada a preservar la paz en el templo y solo ataca a la criatura activadora. Si esa criatura envaina su arma, la broza movediza regresa al rincón y se acomoda.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 17 reconoce el montículo como una criatura vegetal, y una que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 17 comprende que lo más probable es que las pinturas sean una advertencia contra la violencia en los alrededores.

## Barricada invisible

*Trampa mágica (nivel 9-12, arriesgada, bloquear)*

Cuadros descoloridos y apolillados cubren esta galería de retratos. La única pintura que ha conservado su brillo es la de una mujer de aspecto severo vestida con pieles y con una corona de púas de acero. Hay un *glifo custodio (muro de fuerza)* oculto en el marco del cuadro.

***Detonante (atravesar la zona).*** Una criatura que pasa frente al cuadro activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *muro de fuerza*. Surge un muro de fuerza invisible que se extiende desde la pintura hasta la pared opuesta como una barrera horizontal. El muro tiene 1/ 4 pulgadas de grosor y dura 10 minutos. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a un lado del mismo al azar.

Nada puede atravesar el muro físicamente. Es inmune a cualquier daño y no puede ser disipado por *disipar magia*. Sin embargo, un conjuro de *desintegrar* destruye el muro al instante. El muro también se extiende hasta el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo a través de él.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 17 reconoce el cuadro y reconoce la trampa. Una criatura descubrirá el glifo sin activar la trampa si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17, o con *detectar magia*.

Una vez encontrado, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17.

## Llama reflejada

*Trampa híbrida (nivel 9-12, arriesgada, herir)*

La mitad de este espacio está envuelto en una oscuridad no mágica. Un farol cuelga de un poste por una sólida cadena cerca de la entrada; hay una *runa de detección* inscrita en la linterna, escondida entre las decoraciones.

***Desencadenante (activar el dispositivo de iluminación).*** Encender el farol activa la trampa.

***Efecto (virotes).*** Cuando la runa se activa, dispara una lluvia de virotes de ballesta desde armas ocultas en el lado umbrío de la sala. Todas las criaturas a 15 pies o menos de la linterna deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 42(12d6) de daño perforante si se falla, o la mitad de ese daño si se supera.

***Contramedidas.*** Una criatura encontrará la runa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 o mediante *detectar magia*. Una vez hallada, una criatura puede desactivarla con el conjuro *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17.

## Modelo de desastre

*Trampa híbrida (nivel 9-12, arriesgada, herir)*

En esta sala se exhibe un modelo en miniatura de una habitación. El diorama parece inquietantemente similar a la estancia en la que se encuentra y tiene una *runa de detección* oculta en los ornamentos del modelo.

***Detonante (interactuar con el cebo).*** Las partes móviles de la réplica de la sala activan la trampa.

***Efecto (techo/paredes aplastantes).*** Las paredes de la estancia empiezan a cerrarse, moviéndose hasta encontrarse en el centro. Las paredes se mueven a una velocidad de 1 pie por asalto al final del orden de iniciativa. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 1d10 de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 2d10 de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastado inflige 4d10 de daño contundente. Las paredes se retraen después de tres asaltos.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 encontrará la runa en el modelo, y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 puede deducir la naturaleza de la trampa. Además, *detectar magia* también revela dicha runa.

Una vez descubierta, puede desactivarse con el conjuro *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17.

## La clásica aguja en la cerradura

*Trampa mecánica (nivel 9-12, arriesgada, herir)*

La cerradura de la puerta está cubierta con una filigrana de plata y cristales diminutos.

***Detonante (intentar forzar cerraduras).*** Una criatura que intenta forzar la cerradura activa la trampa.

***Efecto (aguja).*** Una aguja afilada se clava en el objetivo, sin infligir daño pero portando veneno. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, sufriendo 66 ( 12d10) de daño de veneno si la falla, o la mitad si la supera.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que examine la cerradura descubrirá la aguja si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Comprende cómo funciona superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17.

Una vez hallada y comprendida la trampa, puede desactivarse superando una prueba de Destreza CD 17 usando herramientas de ladrón. Además, esto también desbloquea la puerta.

## Una lectura fascinante

*Trampa mágica (nivel 9-12, arriesgada, entorpecer)*

En esta sala hay un libro o libreta abierto con las páginas llenas de texto. En algún lugar del mismo y escritas en común o un idioma local están las palabras: "Quédate aquí, no te muevas ni hables".

***Detonante (leer el texto).*** Una criatura que lea la frase en voz alta activa la trampa.

***Efecto (sugestión).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. Si falla, permanecerá donde está y no se moverá ni hablará durante 8 horas. Las criaturas que no puedan ser hechizadas son inmunes a este efecto.

La criatura desprende un aura de magia de encantamiento cuando se mira con *detectar magia*. Lanzar *disipar magia* (CD 15) o *levantar maldición* sobre la criatura finaliza el efecto.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 detectará algunos sellos y símbolos ocultos en otras partes del texto, alertando de la naturaleza encantada de la escritura. El texto desprende un aura de magia de encantamiento cuando se miran con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros que supere una prueba de aptitud mágica CD 17 acabará con el encantamiento del texto, que también puede anularse con *disipar magia* (CD 15).

## Impedimento Rodante

*Trampa híbrida (nivel 9-12, arriesgada, bloquear)*

Al adentrarse en la zona se vislumbra un gran pasillo con pendiente hacia arriba cubierto por un techo abovedado donde hay inscrita una *runa de detección*. Si una criatura sale de la mazmorra por este mismo pasillo con un determinado objeto en su poder, una roca gigantesca atravesará el techo en el extremo superior para salir disparada hacia la salida y destrozando todo a su paso. Cuando llegue al final del pasillo, dicha salida quedará bloqueada.

***Detonante (atravesar la zona).*** Una criatura que lleve un objeto en particular a través del umbral de entrada superior del pasillo activa la trampa.

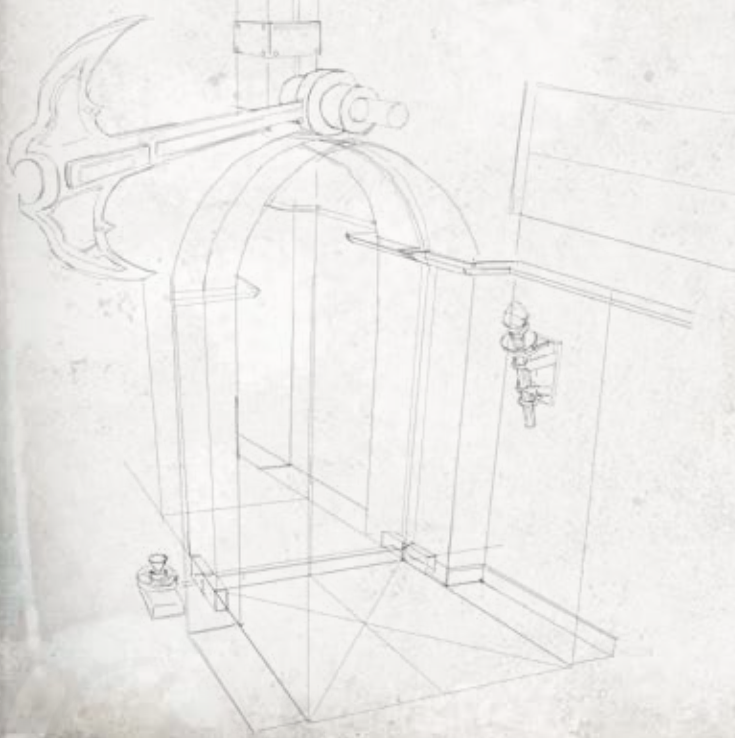
***Efecto (roca rodante).*** Cuando se activa la trampa, la runa libera un enorme pedrusco; en ese momento todas las criaturas presentes tiran iniciativa. La esfera tira iniciativa con un bonificador de +8 y se mueve 60 pies en línea recta en su turno. La roca puede moverse a través de los espacios de las criaturas, y estas pueden moverse a través de su espacio tratándolo como terreno difícil.

Siempre que la esfera entre en el espacio de una criatura o una criatura entre en su espacio mientras está rodando, esta debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 21 (6d6) de daño contundente y quedar derribada. La roca se detiene cuando choca contra una pared o una barrera similar y no puede doblar esquinas.

Una criatura a 5 pies o menos de aquella puede intentar ralentizarla como acción superando una prueba de Fuerza CD 17. Si la supera, la velocidad de la esfera se reduce en 15 pies. Si su velocidad cae a 0, dejará de moverse y ya no será una amenaza.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 advertirá la runa; *detectar magia* también la revela.

Si una criatura puede llegar a la runa, la inutilizará si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17. Además, *disipar magia* también la desactiva.



# Mortal de nivel 9-12

Es casi seguro que estas trampas matarán a los personajes de estos niveles.

## Vuelta a la cuna

*Trampa mágica (nivel 9-12, mortal, entorpecer)*

Hay una estatua hecha de hierro y seda de araña en la parte trasera de la sala que representa un repulsivo híbrido de humano y araña. Alrededor de la estancia hay cunas hechas de telaraña y lienzos podridos. Las velas parpadeantes iluminan los bajorrelieves de figuras inclinándose en las paredes de la sala.

***Detonante (ofender al ídolo).*** Las criaturas que no se postren ante la estatua activan la trampa.

***Efecto (envejecimiento).*** Una criatura que active la trampa debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20; si falla, una ola de energía oscura baña a la criatura y reduce su edad en 16 (3d10) años. Las criaturas no se pueden rejuvenecer hasta tener menos de 1 año de esta manera. Esta alteración de la edad puede revertirse con *restablecimiento mayor* o un efecto mágico más poderoso, como *deseo*.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20 reconoce la estatua y comprende la trampa. Además, la estatua desprende un aura de magia de nigromancia cuando se observa con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede destruir el encantamiento de la estatua si supera una prueba de característica CD20 empleando su aptitud mágica; también puede inutilizarse la trampa lanzando *disipar magia* (CD 16).

## Anillo llameante

*Trampa mecánica (nivel 9-12, mortal, herir)*

Un anillo de piedra decorativa de 1 pie de grosor rodea un área circular de 25 pies de diámetro en el centro de la estancia. El techo directamente encima del anillo está ennegrecido con hollín. Hay algo intrigante en el espacio de 5 pies de lado del centro del círculo.

***Detonante (suelo sensible al peso).*** Cuando una criatura Pequeña o más grande pisa un espacio adyacente al cuadrado de 5 pies de lado en el centro del área dentro del anillo, activa una placa de presión. Partes de la mampostería se deslizan, revelando surtidores que vierten aceite en llamas en el suelo desde el borde interior del anillo.

***Efecto (muro de fuego).*** El aceite en llamas crea una pared anillada de llamas de 25 pies de diámetro, 20 de altura y 1 pie de grosor. El muro es opaco, dura 1 minuto y, cuando aparece, cada criatura dentro de su área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si se falla, sufrirá 52 (8d6) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si se supera.

El lado del muro que mira hacia adentro inflige el daño de fuego de la trampa a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado o en el interior de las llamas. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. El otro lado del muro no inflige daño.

Una criatura que esté adyacente al muro puede realizar una prueba de Constitución CD 17 usando herramientas de ladrón para concluir este efecto.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva.

## Barricada ardiente

*Trampa mecánica (nivel 9-12, mortal, bloquear)*

Una losa de piedra con una enorme calavera y tibias cruzadas grabadas bloquea el camino a seguir. Hay escondidos 20 frascos de fuego de alquimista en nichos en las partes superiores del área bloqueada por la losa, esperando para caer cuando esta se mueva.

***Detonante (quitar barrera).*** La barricada puede apartarse con facilidad, pero hacerlo activa la trampa.

***Efecto (objetos cayentes).*** Los viales caen, se rompen y luego se prenden. Cualquier criatura adyacente a la losa debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o quedar empapada de fuego de alquimista, sufriendo 25 (10d4) de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. Una criatura puede dejar de sufrir este daño usando su acción para hacer una prueba de Destreza CD 10 y extinguir las llamas.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría CD 20 (Percepción) puede detectar los viales ocultos y, superando una prueba de Inteligencia CD 20 (Investigación), entenderá cómo funciona la trampa.

Una vez hallada la trampa, puede desactivarse teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón. Encontrar una manera de retirar la barricada sin estar junto a ella también ayudaría a evitar esta trampa.

## Pozo corrosivo

*Trampa mecánica (nivel 9-12, mortal, herir)*

Hay manchas de algo corrosivo alrededor de la base de una puerta sin cerrar que parece haberse comido el suelo. Hay un mecanismo oculto integrado en la puerta, listo para dejar caer criaturas en un pozo oculto.

***Detonante (abrir/cerrar puerta).*** Abrir la puerta activa la trampa.

***Efecto (caída al ácido).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. La que falle, caerá en el foso de 50 pies de profundidad y sufrirá 17 (5d6) de daño contundente. El fondo del pozo tiene tres pies de ácido corrosivo. Una criatura que entre en el ácido por primera vez o comience su turno en él sufre 16 (3d10) daño de ácido.

Cualquier arma o armadura no mágica hecha de metal que un personaje lleve o sostenga y toque el ácido empieza a corroerse. Al comienzo de cada turno en el foso, ocurre lo siguiente: Un arma sufre una penalización permanente y acumulativa de -1 a las tiradas de daño y quedará destruida si su penalización cae a –5. La munición no mágica hecha de metal que toca el ácido resulta destruida después de infligir daño. Las armaduras y escudos reciben una penalización permanente y acumulativa de -1 a la CA que ofrecen. Una armadura reducida a una CA de 10 o un escudo que caiga a una bonificación de +0, es destruido.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría CD 20 (Percepción) detecta la trampilla frente a la puerta y, superando una prueba de Inteligencia CD 20 (Investigación), entenderá la trampa.

Una vez hallada la trampa, puede desactivarse teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón.

## Armería encantada

*Trampa mágica (nivel 9-12, mortal, bloquear)*

Espadas pulidas, armaduras esmaltadas y escudos decorados llenan las panoplias que recubren las paredes de esta armería. Hay un *glifo custodio (barrera de cuchillas)* inscrito en el suelo de la estancia.

***Detonante (detector de criatura).*** Una criatura de alineamiento bueno que se acerque a 15 pies o menos del glifo activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, se lanza *barrera de cuchillas*, creando un muro de cuchillas giratorias y afiladas hechas de energía mágica. El glifo crea una pared anillada de 60 pies de diámetro, 20 pies de alto y 5 de grosor, centrada en la criatura activadora. El muro proporciona cobertura de tres cuartos a las criaturas detrás de él, y su espacio es terreno difícil. El muro dura 10 minutos o hasta que se disipa con *disipar magia* (CD 16).

Cuando una criatura entra en la zona del muro por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si la falla, sufrirá 33 (6d10) de daño cortante. Si la criatura la supera, sufrirá la mitad de ese daño.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 sentirá un rastro persistente de magia en las armaduras y las armas alrededor de la sala.

Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 o mediante *detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o empleando *disipar magia*.

## Aliento de relámpago

*Trampa híbrida (nivel 9-12, mortal, herir)*

El pasillo está vacío salvo por un par de estatuas que representan criaturas de muchas patas con aspecto serpentino y las fauces llenas de dientes: behirs. Un cable trampa se extiende entre las estatuas.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que camine entre las estatuas de behir rompe el cable trampa y activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Un relámpago surge de las estatuas hacia la criatura activadora. Luego, tres rayos saltan desde esa criatura hasta otras tres criaturas al azar, cada una de las cuales debe estar a 30 pies o menos de la primera. Una criatura solo puede ser objetivo de uno de los rayos.

Una criatura objetivo de un rayo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Sufrirá 45 (10d8) de daño de relámpago si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura detectará el cable trampa superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, desactivará la trampa.

Cuando las estatuas se miran con *detectar magia*, desprenden un aura de magia de evocación. Lanzar *disipar magia* (CD 16) sobre las estatuas inutiliza la trampa. También pueden destruirse las estatuas (CA 17, 20 puntos de golpe, inmunidad al daño de veneno y psíquico), lo que desactiva la trampa.

## Cuchillas segadoras

*Trampa mecánica (nivel 9-12, mortal, herir)*

Hay una placa de presión oculta en el suelo de este pasillo, esperando liberar unas enormes y pesadas cuchillas en forma de media luna para rebanar lo que encuentren en el espacio de un cubo de 15 pies, centrado en la placa de presión.

***Detonante (placa de presión).*** Pisar la placa de presión activa esta trampa.

***Efecto (cuchillas segadoras).*** Todas las criaturas en la zona de cuchillas deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 52 (15d6 de daño cortante) si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. En caso de fallo, la criatura también quedará apresada, ya que la cuchilla la inmoviliza contra la pared opuesta.

Una criatura así apresada puede liberarse superando una prueba de Constitución (Atletismo) CD 20, u otra criatura puede liberarla superando una prueba de Fuerza (Medicina) CD 20.

***Contramedidas (sensible).*** Una criatura detectará la placa de presión si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20, que puede inutilizarse superando una prueba de Destreza CD 20 empleando herramientas de ladrón. Un resultado total de 10 o menos en la prueba de Destreza activa la trampa.

## Sorprendentemente seguro

*Trampa híbrida (nivel 9-12, mortal, herir)*

Una puerta o un cofre están asegurados con una cerradura que requiere una llave específica. Si una criatura intenta manipular la cerradura de alguna manera, saldrá un rayo desde el ojo de aquella hasta la criatura.

***Detonante (intentar forzar cerraduras).*** Una criatura que intente forzar o alterar la cerradura activará la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Un relámpago surge de la cerradura hacia la criatura activadora. Luego, tres rayos saltan desde esa criatura hasta otras tres criaturas al azar, cada una de las cuales debe estar a 30 pies o menos de la primera. Una criatura solo puede ser objetivo de uno de los rayos.

Una criatura objetivo de un rayo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Sufrirá 45 (10d8) de daño de relámpago si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 detectará algunos elementos de aspecto extraño dentro de la cerradura. Una vez detectados, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 comprende la trampa.

La cerradura desprende un aura de magia de evocación cuando se mira con *detectar magia*. Lanzar *disipar magia* (CD 16) sobre la cerradura inutiliza la trampa. Además, un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 16 empleando su aptitud mágica también pondrá fin al encantamiento en la cerradura.

## Calaveras siniestras

*Trampa mecánica (nivel 9-12, mortal, herir)*

Los huesos y cráneos de una amplia gama de humanoides ensucian el suelo de esta sala, la mayoría con manchas de hollín y quemaduras. Hay una **aparición** al acecho que despertará a la menor perturbación.

***Detonante (musical/auditivo).*** Una criatura que haga demasiado ruido activará la trampa.

***Efecto (liberar criaturas).*** Cuando la aparición se despierta, se alza de los montones de huesos y ataca, concentrándose primero en la criatura activadora. La aparición nunca abandonará este área.

***Contramedidas.*** Las criaturas que se muevan por la zona o realicen acciones en ella deben superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 20; de lo contrario, la trampa se activa.

## Solo gente pequeña

*Trampa híbrida (nivel 9- 12, mortal, entorpecer)*

Hay una pequeña puerta circular de unos tres pies de ancho en la pared o en el entorno natural. El camino hasta ella parece muy transitado; pueden verse pequeñas huellas que van y vienen de ella. Delante de la puerta hay una placa de presión oculta.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Si una criatura Pequeña o inferior pisa la placa de presión, la puerta se abre. Una criatura de tamaño Mediano o más grande que pise la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (ceguera).*** Todas las criaturas a 15 pies o menos de la puerta deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o quedar cegadas durante 1 día. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada hora, poniendo fin al efecto para sí misma en caso de superarla. El efecto también finaliza si se disipa con *disipar magia* (CD 16), *curar*, *restablecimiento menor* o un efecto mágico similar.

***Contramedidas.*** La puerta desprende un aura de magia de nigromancia cuando se observa con *detectar magia*. Una criatura detectará la placa de presión superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20; la trampa puede inutilizarse si se supera una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón.

# Trampas de nivel 13- 16

*Habiendo superado nuestra inquietante situación previa, llegamos a una puerta cerrada en un pasillo. Sus paredes estaban cubiertas de rostros en bajorrelieve de bocas abiertas y hambrientas. A estas alturas sabíamos que probablemente no era buena idea quedarnos en un lugar así, por lo que hicimos todo lo posible por apresurarnos. Nuestra maga, tan aguda como siempre, descubrió un mecanismo ubicado en una de las bocas y determinó que esto debía abrir la nada colaboradora salida.*

*Trabajar con dispositivos delicados es una de mis muchas y variadas habilidades, así que me acerqué al artilugio y me puse a trabajar. Debido a que nada en el mundo puede salir bien, o tal vez porque pesa sobre mí una maldición que me ha condenado a terminar en lugares que me quieren muerto, algo comenzó a suceder; algo que, no cabía duda, no era la apertura de la puerta.*

*¡El suelo empezó a temblar y se partió en dos! Comenzaba a ampliarse cada vez más cuando el bárbaro se puso a horcajadas en el hueco, cosa que tiene cierta gracia, considerando que su posición en el primer pasillo fue casi exactamente la opuesta. Para empeorar las cosas, las bocas abiertas (excepto en la que yo estaba trabajando) empezaron a vomitar una cascada de lava.*

*Nuestro clérigo hizo todo lo posible para protegernos del magma cercano, mientras nuestra maga volaba y nuestro explorador se subía a la espalda del bárbaro para salvar la vida. Y luego estaba yo mismo, claro, cuyas manos sin duda permanecían firmes como la roca y no temblaban en absoluto ante la idea de caer en un enorme abismo antes de ser terriblemente hervido vivo en tierra fundida.*

*Entonces, tras una eternidad de momentos que hacían sudar las manos, sentí algo y oí el sonido favorito de todos los pícaros del mundo: un satisfactorio clic. Los rostros escupidores de lava dejaron de salivar, la brecha del suelo que amenazaba con dividir a nuestro bárbaro por la mitad se retrajo y la puerta para adentrarnos aún más en el templo se encontraba ahora abierta.*

*Así que la cruzamos, incluso si llegados a este punto bien podía ser una decisión poco juiciosa...*

Las trampas de este capítulo están diseñadas para desafiar a personajes de niveles de 13 a 16 y están agrupadas por su letalidad. Puedes incluir cualquiera de estas trampas directamente en una mazmorra o aventura sin preparación alguna. Para obtener más información sobre cómo personalizar trampas, ve al **Capítulo 8: Diseño de trampas** , o para una trampa completamente aleatoria e inesperada, ve al **Capítulo 9: Generador de trampas aleatorias.**

# Tabla de trampas de nivel 13- 16

Tira un d100 en la tabla siguiente para elegir una trampa al azar adecuada para personajes de nivel 13-16, o selecciona la letalidad deseada y tira un d10.

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Contratiempo | 1-2 | 1 | Encadenar al agresor | 58 |
| | 3-4 | 2 | He aquí la magia | 58 |
| | 5-6 | 3 | La ira del kraken | 58 |
| | 7-8 | 4 | Reflejo | 58 |
| | 9-10 | 5 | Tarro ponzoñoso | 58 |
| | 11-12 | 6 | Enlodado | 59 |
| | 13-14 | 7 | Llamar la siesta | 59 |
| | 15-16 | 8 | Transformación al toque | 59 |
| | 17-18 | 9 | Trampilla de foso mayor | 59 |
| | 19-20 | 10 | Salva de aspilleras | 60 |
| Moderada | 21-22 | 1 | Combinación ardiente | 60 |
| | 23-24 | 2 | Cadenas de integridad | 60 |
| | 25-26 | 3 | Caída en la araña | 60 |
| | 27-28 | 4 | Suelo infernal | 61 |
| | 29-30 | 5 | Cuerno de ocultación | 61 |
| | 31-32 | 6 | Panel de apaciguamiento | 61 |
| | 33-34 | 7 | Alfiletero | 62 |
| | 35-36 | 8 | Perdición del pícaro mayor | 62 |
| | 37-38 | 9 | Serpiente de plata | 62 |
| | 39-40 | 10 | Enredadora atrapadora | 62 |
| Peligrosa | 41-42 | 1 | Traicionero | 63 |
| | 43-44 | 2 | Barrera llameante | 63 |
| | 45-46 | 3 | Deidad ofendida | 63 |
| | 47-48 | 4 | Generosidad | 63 |
| | 49-50 | 5 | Relato empalador | 64 |
| | 51-52 | 6 | Forzar la estaca | 64 |
| | 53-54 | 7 | Arquitectas arácnidas | 64 |
| | 55-56 | 8 | Espiral de pensamientos | 64 |
| | 57-58 | 9 | Arriba es abajo | 65 |
| | 59-60 | 10 | Observador de tensión | 65 |

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Arriesgada | 61-62 | 1 | A la colección | 65 |
| | 63-64 | 2 | Trampan-tojo mecánico | 66 |
| | 65-66 | 3 | Ganchos ahorcadores | 66 |
| | 67-68 | 4 | Lengua afilada | 66 |
| | 69-70 | 5 | Glifo prismático | 66 |
| | 71-72 | 6 | Tumba arenosa | 67 |
| | 73-74 | 7 | Sueño profundo | 67 |
| | 75-76 | 8 | Celda de hechicería | 68 |
| | 77-78 | 9 | Fachada fina | 68 |
| | 79-80 | 10 | Trampa-porte | 68 |
| Mortal | 81-82 | 1 | Anillos llameantes mayores | 68 |
| | 83-84 | 2 | Un ciego guiando a un ciego | 69 |
| | 85-86 | 3 | Virotes asesinos | 69 |
| | 87-88 | 4 | Cadenas corrosivas | 69 |
| | 89-90 | 5 | Caliente, caliente | 69 |
| | 91-92 | 6 | Lago de lava | 69 |
| | 93-94 | 7 | Los modales hacen al hombre | 70 |
| | 95-96 | 8 | Paseo o gaseo | 70 |
| | 97-98 | 9 | Pozo de serpientes | 70 |
| | 99-100 | 10 | Terreno inestable | 70 |

# Contratiempo de nivel 13- 16 Retroceso

Estas trampas deberían ser un inconveniente menor para los personajes en este rango de niveles.

## Encadenar al agresor

*Trampa mágica (nivel 13- 16, contratiempo, bloquear)*

Las paredes de la mazmorra están pintadas con toscas representaciones de cuerdas, cadenas y ataduras de cuero.

***Detonante (inconsciencia).*** Una criatura que haga que otra criatura caiga inconsciente activa la trampa.

***Efecto (apresar).*** La criatura activadora y hasta 2 más en la sala deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o quedar paralizadas durante 10 minutos, retenidas por cadenas de fuerza mágica. Una criatura paralizada puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto concluirá en esa criatura. Este efecto también finaliza para todas las criaturas si es disipado mediante *disipar magia* (CD 14).

***Contramedidas.*** Si una criatura investiga las pinturas y supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 o una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10, deducirá la naturaleza de la trampa. La estancia desprende un aura de magia de encantamiento cuando se mira con *detectar magia.*

Un lanzador de conjuros puede interrumpir el encantamiento de la sala si supera una prueba de característica CD 10 empleando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* (CD 14) en la estancia también inutiliza la trampa.

## He aquí la magia

*Trampa mágica (nivel 13- 16, contratiempo)*

Hay un *glifo custodio (proyectil mágico)* inscrito en la pared, listo para detectar el lanzamiento de conjuros.

***Detonante (lanzar conjuro).*** Una criatura que lance un conjuro a 40 pies o menos del glifo activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *proyectil mágico* como un conjuro de nivel 4. Seis dardos resplandecientes de energía mágica impactan a la criatura activadora, inflingiendo cada uno 1d4+1 de daño de fuerza.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10 recuerda algunos detalles sobre esta sala o área, y es consciente de la trampa.

Puede descubrirse el glifo mediante *detectar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10. Una vez encontrado, es posible desactivarlo superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o mediante *disipar magia*.

## La ira del kraken

*Trampa mecánica (nivel 13-16, contratiempo, herir)*

Hay una puerta circular de piedra con forma de rostro de kraken en mitad de la pared de la estancia. La puerta está bloqueada por un mecanismo interno dentro de la boca del kraken.

***Detonante (uso de llave incorrecta).*** El uso de la llave incorrecta para la puerta circular activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Un chorro de agua brota de la cerradura. La criatura activadora debe superar una Tirada de salvación de Destreza CD 10 o sufrir 22 (4d 10) de daño contundente y ser empujada 15 pies.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 oirá el gorgoteo del agua dentro de la puerta, y hallará el mecanismo oculto dentro del ojo de la cerradura. Una criatura puede desarmar la trampa superando una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón.

## Reflejo

*Trampa mecánica (nivel 13-16, contratiempo, herir)*

De una pared de esta sala cuelga un espejo de hermosa factura parcialmente cubierto por una manta de lino manchada. El espejo puede girar sobre bisagras ocultas para revelar un pequeño nicho que hay detrás.

***Detonante (mirar).*** Una criatura que vea su reflejo en el espejo activa la trampa.

***Efecto (liberar criaturas).*** Un **doppelganger** acecha detrás del espejo. Cuando una criatura se mira en él, el doppelganger usa su acción de leer pensamientos. Dado que ahora puede ver a la criatura activadora en el espejo, el doppelganger puede cambiar su forma y engañar a los compañeros de aquella.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción)CD 10 detectará las bisagras alrededor del espejo sin mirar su superficie. No hay nada que mantenga fijo el espejo.

## Tarro ponzoñoso

*Trampa mecánica (nivel 13-16, contratiempo, herir)*

Hay diez compartimentos cilíndricos cavados en el suelo de la estancia, cada uno con una tapa metálica. La mayoría de estas parecen bloqueadas, salvo una que está ligeramente desencajada.

***Detonante (quitar barrera).*** Quitar la tapa que no está bien cerrada activa la trampa.

***Efecto (dardos).*** Un dardo sale disparado desde la parte inferior del compartimento. La trampa realiza un ataque a distancia contra la criatura activadora con un bonificador de +5, infligiendo 2 (1d4) de daño perforante si impacta. Una criatura que sufre el daño perforante debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10, sufriendo 21 (6d6) de daño de veneno y resultando envenenada si falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 detectará un mecanismo adjunto a la tapa y, teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, comprenderá la trampa.

Una vez comprendida, podrá desarmarse superando una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón.

## Enlodado

*Trampa mecánica (nivel 13-16, contratiempo, entorpecer)*

Una cuerda cuelga en un lugar tentador, al parecer destinada a revelar algo o abrir una puerta. La cuerda está atada a un recipiente en lo alto. Cuando se tira, se afloja y el recipiente cae.

***Detonante (tirar de la cuerda/cadena).*** Una criatura que tire de la cuerda activa la trampa.

***Efecto (objeto que cae).*** Un recipiente de cerámica con varios galones de una sustancia ácida y viscosa se estrella contra el suelo, esparciendo el cieno en todas direcciones. Todas las criaturas en una esfera de 10 pies centrada en la criatura activadora deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 14 (4d6) de daño de ácido si se falla, o la mitad de ese daño si se supera.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 detectará el recipiente atado a la cuerda. Además, una criatura que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, deducirá que la cuerda no lleva a ninguna parte y que puede evitarse.

## Llamar a la siesta

*Trampa híbrida (nivel 13-16, contratiempo)*

Varias tallas y símbolos ornamentados decoran los paneles de la pared de esta sala. En uno de ellos hay inscrito un *glifo custodio (dormir)* camuflado entre la escritura arcana.

***Detonante (tocar/golpear).*** Una criatura que toquetee, golpee, palpe, empuje, tire o perturbe un panel de cualquier forma activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *dormir* como un conjuro de nivel 4, enviando a las criaturas a un sueño mágico. El conjuro puede afectar 49 (11d8) puntos de golpe de criaturas. Aquellas que se encuentren a 20 pies o menos de la criatura activadora se ven afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe actuales (ignorando a las criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura con menos puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por este conjuro cae inconsciente durante 1 minuto, hasta que sufra daño o hasta que alguien use una acción en sacudirla o abofetearla para despertarla. Resta los puntos de golpe de cada criatura del total antes de pasar a la siguiente criatura con menos puntos de golpe. Para que una criatura sea afectada, sus puntos de golpe deber ser iguales o menores que el total restante. Los muertos vivientes y las criaturas inmunes a ser hechizadas no se ven afectados por este conjuro.

***Contramedidas.*** Una criatura descubrirá el glifo sin activar la trampa si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10.

Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o mediante *disipar magia*.

## Transformación al toque

*Trampa mágica (nivel 13-16, contratiempo, entorpecer)*

Un objeto notable yace sobre un pedestal o dentro de un cofre. El objeto está encantado para lignificar a quien lo toque (convertirlo en madera).

***Detonante (tocar el objeto).*** Una criatura que toque el objeto activa la trampa.

***Efecto (petrificación).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si la falla, quedará apresada cuando su carne empiece a endurecerse. Si la supera, no resultará afectada. Una criatura apresada por este efecto debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el efecto concluirá para ella. En cambio, si falla su salvación tres veces, se convierte en un muñeco de madera inanimado y queda petrificada. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura consiga tres resultados iguales.

Este efecto dura 10 minutos o hasta que se disipe, ya sea con *disipar magia* (CD 14) o *restablecimiento mayor.* Si una criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufrirá deformidades similares si vuelve a su estado original.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Historia) CD 10 reconoce el objeto y comprende el peligro de la trampa. El objeto desprende un aura de magia de transmutación cuando se observa con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede destruir el encantamiento del objeto si supera una prueba de característica CD 10 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 14) también inutiliza la trampa.

## Trampilla de foso mayor

*Trampa mecánica (nivel 13-16, contratiempo, herir)*

Hay un hoyo vertical de 60 pies de profundidad oculto debajo de una trampilla camuflada para parecerse al resto del suelo. La trampilla cubre un espacio cuadrado de 5 pies de lado y tiene una placa de presión.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la trampilla activa la placa de presión, y la trampilla se abre.

***Efecto (caída en un foso vacío).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Por el contrario, si la falla, caerá en el foso y sufrirá 21 (6d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará la placa de presión y la trampilla. Además, superar una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Salva de aspilleras

*Trampa mecánica (nivel 13-16, contratiempo, herir)*

Atravesar esta zona requiere levantar un portón de acero de buena factura con una manivela. El portón está delimitado en ambos lados por pequeñas aberturas redondas.

***Detonante (girar rueda/manivela).*** Girar la manivela activa la trampa.

***Efecto (virotes).*** Un conjunto de ballestas ocultas tras las aberturas dispara hacia la manivela. La trampa realiza cuatro ataques contra la criatura activadora con un bonificador de +5 a las tiradas, infligiendo 5 (1d10) de daño perforante por impacto.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 detectará los virotes ocultos tras las aberturas. Una criatura que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, comprende la trampa.

Una vez comprendida, podrá desarmarse superando una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón.

# Moderada de nivel 13- 16

Es probable que estas trampas hieran a los personajes de este nivel.

## Combinación ardiente

*Trampa híbrida (nivel 13-16, moderada, herir)*

En el suelo de esta sala circular hay cuatro pedestales y, en el centro, una caja de madera con cuatro artículos: un juego de esposas, una pala de hierro, una lámpara de aceite y un prisma de vidrio. La única otra salida de la sala es un rastrillo cerrado. Hay una *runa de detección* en el suelo de la estancia.

***Detonante (combinación incorrecta).*** Si los objetos se colocan en el orden correcto, el rastrillo se abrirá (esposas al norte, pala al este, lámpara al sur, prisma al oeste). De lo contrario, la trampa se activa.

***Efecto (objetos que caen).*** Carbones encendidos caen del techo alrededor de los pedestales. Cada criatura a 10 pies o menos de un pedestal debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, sufrirá 14 (4d6) de daño contundente y 14 (4d6) de daño de fuego. En caso de éxito, sufrirá la mitad del daño contundente y ningún daño de fuego.

***Contramedidas.*** Las pistas sobre el orden correcto de los objetos se encuentran esparcidas por la sala como parte de la decoración; una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 deducirá la secuencia apropiada.

La runa puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 o mediante *detectar magia*. Una vez descubierta, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12.

El rastrillo está firmemente cerrado; solo superar una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón, lo desbloqueará.

## Cadenas de integridad

*Trampa mecánica (nivel 13-16, moderada, bloquear)*

En esta sala hay un bastón dorado coronado con un orbe de rubíes en una estructura metálica. La vara parece increíblemente valiosa y se encuentra en un estrado con un diseño de azulejos en espiral en la parte superior.

***Detonante (coger/mover objeto).*** Sacar el bastón del estrado activa la trampa.

***Efecto (red).*** La trampa libera una red de cadenas sobre todas las criaturas a 10 pies o menos del bastón, que deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Una criatura que falle queda atrapada bajo la red y apresada, mientras que las criaturas que superen la tirada logran evitarla. Los eslabones de las cadenas brillan con luz celestial y cualquier criatura que comience su turno apresada por la red sufre 22 (4d10) de daño radiante.

Una criatura apresada por la red puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza CD 12 para liberarse a sí misma o a otra criatura a su alcance si tiene éxito. En caso de fallar, la criatura sufre 11 (2d10) de daño radiante.

La red tiene CA 10 y 20 puntos de golpe. Además, infligir 5 de daño cortante a la red (CA 10) destruye una sección cuadrada de 5 pies de lado de la misma, liberando a cualquier criatura atrapada en dicha sección.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 detecta el mecanismo en el estrado y, si supera una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón, desactivará la trampa.

Una criatura puede intentar reemplazar el bastón con algo del mismo peso. Para lograrlo, una criatura realiza una prueba de Inteligencia (Percepción) CD 12 para estimar el peso del mismo y una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 12 para hacer el cambio; fallar cualquiera de las pruebas activa la trampa.

## Caída en la araña

*Trampa híbrida (nivel 13-16, moderada, bloquear)*

Esta sala está decorada con un estilo muy gótico, con una gran lámpara de araña de acero de aspecto agresivo cubierta de púas y pinchos. No está suspendida del techo, sino de cadenas clavadas a las paredes.

***Detonante (atravesar la zona).*** Una criatura que pasa directamente por debajo de la lámpara de araña pisa una placa de presión que abre una trampilla.

***Efecto (caída en teletransporte).*** La trampilla cuadrada de 10 de pies de lado se abre, revelando un pozo de 20 pies de profundidad con un portal en el fondo. En el techo aparece un portal idéntico, con la lámpara en medio.

Las criaturas sobre la trampilla al abrirse deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caer al pozo. Una criatura que cae al pozo atraviesa el portal inferior y sale por el del techo, pasa a través de la araña y vuelve al pozo, repitiendo este ciclo en cada asalto. Cada vez que una criatura cae a través de la araña, sufre 3 (1d6) de daño cortante. Este daño aumenta en 3 (1d6) cada vez que la criatura pasa por la araña ( 1d6 la primera vez, 2d6 la segunda, 3d6 la tercera…).

Una criatura puede intentar detener su bucle agarrándose a la lámpara superando una tirada de salvación de Destreza DC 12.

***Contramedidas.*** Una criatura detectará la placa de presión si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 y puede inutilizarse superando una prueba de Destreza CD 12 empleando herramientas de ladrón. Cada uno de los portales puede disiparse con *disipar magia* (CD 15).

## Suelo infernal

*Trampa mecánica (nivel 13-16, moderada, herir)*

Hay una sección del suelo cubierta de placas de presión. Una criatura que pise una de ellos liberará una red de lenguas de fuego que brotan del suelo.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise una placa de presión activa la trampa.

***Efecto (explosión de fuego).*** Varios chorros de llamas brotan repentinamente del suelo en un cuadrado de 10 pies por 10 pies centrado en la placa de presión detonante. Todas las criaturas en la zona deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 28 (8d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 encontrará las placas de presión. Cada una de ellas puede desarmarse superando una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón, pero un resultado total de 5 o menos en la prueba activará la trampa.

## Cuerno de ocultación

*Trampa mágica (nivel 13-16, moderada, entorpecer)*

La boquilla de un gran cuerno surge de la pared de esta sala. Cuando se sopla, maldice al usuario con invisibilidad.

***Detonante (musical/auditivo).*** Una criatura que sople el cuerno activa la trampa.

***Efecto (invisibilidad).*** La criatura que toca el cuerno debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o volverse invisible durante 8 horas o hasta que se disipe (*disipar magia* CD 16). Cualquier cosa que la criatura lleve puesta o transporte es invisible mientras la lleve encima.

***Contramedidas.*** El cuerno posee un aura de magia de ilusión cuando se mira con *detectar magia*. Además, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 12 reconoce las palabras y grabados en el cuerno y comprende el peligro de la trampa.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento del cuerno si supera una prueba de característica CD 12 usando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 16) también inutiliza la trampa.

## Panel de apaciguamiento

*Trampa mágica (nivel 13-16, moderada, bloquear)*

Un *glifo custodio (muro de fuerza)* impide que las criaturas que empuñan armas avancen. Cualquier criatura que saque un arma o lleve un arma desenvainada al área encantada activará un *muro de fuerza* que bloqueará su camino hacia adelante o hacia atrás, o ambos.

***Detonante (desenvainar arma).*** Una criatura que saque un arma en el área o entre en ella con un arma desenvainada activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *muro de fuerza*, creando una barrera vertical invisible que bloquea el paso hacia adelante. El muro tiene 1/4 pulgadas de grosor y dura 10 minutos. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a un lado del mismo (lo eliges tú).

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Una vez encontrado, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12.

## Alfiletero

*Trampa mecánica (nivel 13-16, moderada, entorpecer)*

Una puerta o cofre permanece cerrado y asegurado con una cerradura de combinación que consta de tres diales, cada uno con símbolos rúnicos. La combinación correcta abre la cerradura pero introducir una incorrecta es peligroso.

***Detonante (combinación incorrecta).*** Una criatura que introduzca una combinación incorrecta activa la trampa.

***Efecto (aguja).*** Una aguja venenosa surge del mecanismo de cierre. La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 y, si la falla, sufrirá 21 (6d6) de daño de veneno y quedará envenenada durante 10 minutos. Mientras permanezca envenenada, estará paralizada. Si la supera, sufrirá la mitad del daño y no resultará envenenada.

***Contramedidas.*** Una criatura puede reconocer la cerradura y recordar su combinación si supera una prueba de Inteligencia (Historia) CD 12. Por otro lado, superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 le permitirá detectar la aguja oculta.

Una vez hallado el mecanismo de la aguja, puede desarmarse superando una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón.

## Perdición del pícaro mayor

*Trampa mecánica (nivel 13-16, moderada)*

Hay un cable trampa mal camuflado que se detecta con facilidad, pero oculta la trampa real que está lista para activarse si se manipula el señuelo.

***Detonante (falso detonante).*** Desarmar o intentar desarmar el falso detonante activa la verdadera trampa.

***Efecto (aleatorio).*** Selecciona otra trampa mecánica al azar de igual o menor letalidad y aplica su efecto.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el falso detonante y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 revela su verdadera naturaleza. Superar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón desactiva la verdadera trampa.

## Serpiente de plata

*Trampa mágica (nivel 13-16, moderada, entorpecer)*

Una estatuilla de jade tallada para parecer una serpiente sibilante descansa sobre un altar. Sus ojos están hechos de esferas de plata y hay monedas del mismo material esparcidas por el suelo frente a la estatuilla.

***Detonante (ofender al ídolo).*** Si no se pone una moneda de plata en la base de la estatuilla antes de salir de la estancia, se activará la trampa.

***Efecto (petrificación).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. Si la falla, quedará apresada cuando su carne empiece a endurecerse. Si la supera, no resultará afectada. Una criatura apresada por este efecto debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el efecto concluirá para ella pero, si falla tres veces, se convertirá en una estatua de plata. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura alcance tres de un tipo.

Este efecto dura 8 horas o hasta que se disipe, bien con *disipar magia* o con *restablecimiento mayor*. Si una criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufrirá deformidades similares cuando vuelva a su estado original.

***Contramedidas.*** La estatuilla desprende un aura de magia de transmutación cuando se observa con *detectar magia*. Además, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 12 reconoce la estatua y entiende la trampa.

Un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 12 empleando su aptitud mágica, anulará el encantamiento en la estatua. Lanzar *disipar magia* (CD 16) en la estatua también inutiliza la trampa.

## Enredadora atrapadora

*Trampa mecánica (nivel 13-16, moderada, bloquear)*

La luz del sol salpica un bosquecillo de robles gigantes. En el centro del claro, rodeado por un círculo de piedras y docenas de hongos de gorro rojo, hay una trampilla de madera llena de arañazos.

***Detonante (abrir/cerrar objeto).*** Abrir la trampilla activa la trampa.

***Efecto (atrapar).*** Una enredadera con espinas unida a un brazo mecánico gira en torno a la criatura activadora. Esta debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrir 33 (6d 10) de daño cortante y quedar apresada hasta que se libere. La enredadera tiene CA 11 , 10 puntos de golpe, resistencia al daño contundente y vulnerabilidad al daño de fuego y cortante.

Una criatura inmovilizada por la trampa sufre 11 (2d 10) de daño cortante adicional al comienzo de cada uno de sus turnos. Una criatura apresada puede liberarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12, u otra criatura puede liberarla superando una prueba de Fuerza (Medicina) CD 12.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela la trampa, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva.

# Peligrosa de nivel 13- 16

Es probable que estas trampas lesionen gravemente (y hasta puedan matar) a los personajes de estos niveles.

## Traicionero

*Trampa mecánica (nivel 13-16, peligrosa, herir)*

Este armario de madera tiene una cerradura incorporada rodeada de una placa de plata decorada al aguafuerte. El armario en sí parece haber sido apuñalado en varios lugares, aunque ninguna de las marcas es lo bastante profunda como para penetrar la madera.

***Detonante (intentar forzar cerraduras).*** Una criatura que intenta forzar la cerradura activa la trampa.

***Efecto (lanzas).*** De la pared opuesta al armario sale disparado un conjunto de lanzas. La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 , sufriendo 66 (12d10) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar el mecanismo oculto en el cierre superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15; superar una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Barrera llameante

*Trampa mágica (nivel 13-16, peligrosa, bloquear)*

Hay montones de ceniza congelada esparcidos por el suelo de esta caverna de hielo y, grabados en una pared, pueden observarse los siniestros símbolos de un culto demoníaco. Para quienes sean capaces de comprenderlos, dejan claro que se requiere el sacrificio de una criatura viva y pensante para adentrarse más en el complejo de cuevas.

***Detonante (sacrificio mortal).*** Si no se sacrifica una criatura consciente antes de cruzar la estancia, se activará la trampa.

***Efecto (muro de fuego).*** Cuando la trampa se activa, crea un muro de fuego de hasta 60 pies de largo, 20 pies de alto y 1 pie de grosor. El muro es opaco y bloquea la entrada a las cuevas.

Cuando aparece este muro, cada criatura dentro de su área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si se falla, sufrirá 22 (5d8) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si se supera.

La cara del muro que da a la estancia inflige 22 (5d8) de daño de fuego a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado o dentro de las llamas. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. El otro lado del muro no inflige daño.

El muro dura 8 horas o hasta que se dispersa mediante *disipar magia* (CD 14).

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 15 revela la intención de los símbolos en las paredes. Además, la cámara muestra un aura de magia de evocación cuando se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento de la sala si supera una prueba de característica CD 15 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 14) también inutiliza la trampa. Ofrecer un sacrificio desactiva esta trampa durante 24 horas.

## Deidad ofendida

*Trampa híbrida (nivel 13- 16, peligrosa, herir)*

En la estancia hay una estatua de piedra sobre un elevado pedestal, con la mano derecha extendida sobre la que descansa un cuenco de plata. Debe hacerse una ofrenda al ídolo para garantizarse un paso seguro a la siguiente estancia. Aquellos que no logren apaciguarlo, serán castigados.

**Detonante.** Una criatura que no haga una ofrenda satisfactoria al ídolo desencadena la trampa.

**Efecto.** Una o más criaturas son liberadas de una o más jaulas encastradas en las paredes de la estancia. La criatura o criaturas liberadas deberían ser apropiadas a la situación, al igual que su valor de desafío.

**Contramedidas.** El conjuro *detectar magia* hace que un aura ilumine el ídolo. Una vez expuesta, superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15, revela la naturaleza del detonante.

## Generosidad

*Trampa mágica (nivel 13-16, peligrosa, bloquear)*

La luz moteada se filtra a través de un enorme tanque de agua sellado que ocupa la mitad de la estancia. Fuera del tanque hay una estatua con una mano extendida, mientras que dentro hay otra estatua a juego, pero con los puños cerrados.

***Detonante (ofrenda).*** Si una criatura pasa junto a la estatua de las manos abiertas sin dejar una moneda de oro en ella, activará la trampa.

***Efecto (intercambio).*** El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o cambiar instantáneamente de lugar con la estatua del puño cerrado. Si no puede respirar bajo el agua, deberá contener la respiración o empezará a asfixiarse. El tanque de vidrio tiene CA 15, 100 puntos de golpe, inmunidad al daño cortante, de veneno y psíquico, y vulnerabilidad al daño perforante y contundente.

Dar una moneda a la estatua con las manos abiertas vuelve a intercambiar la estatua y la criatura, pero disipar o perturbar el encantamiento, no.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconoce la estatua y entiende la trampa. Al lanzar *detectar magia*, las estatuas exhiben un aura de magia de conjuración.

Un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 15 empleando su aptitud mágica, anulará el encantamiento en la estatua. Lanzar *disipar magia* (CD 16) en la estatua también inutiliza la trampa.

## Relato empalador

*Trampa mecánica (nivel 13-16, peligrosa, herir)*

La tapa de un libro cerrado está conectada a un mecanismo que retiene unas lanzas en una superficie cercana. Abrir el libro sin desarmar la conexión, las soltará.

***Detonante (abrir/cerrar objeto).*** Una criatura que abra el libro activará la trampa.

***Efecto (lanzas).*** Las lanzas salen de una superficie cercana, atravesando el espacio de 5 pies de radio alrededor al libro. La criatura en la zona amenazada debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 66 (12d10) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela los agujeros en el techo que esconden las lanzas. Además, superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Forzar la estaca

*Trampa mecánica (nivel 13-16, peligrosa, herir)*

La puerta de delante está cerrada con llave, pero puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón. Sin embargo, un intento fallido libera una trampilla que deja caer al objetivo en un pozo con pinchos.

***Detonante(fallar forzando cerradura).*** Una criatura que intente forzar la cerradura y fracase activa la trampa.

***Efecto (caída en pozo con pinchos).*** El suelo desaparece bajo la criatura activadora, que debe realizar una tirada de salvación de Destreza DC 15. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo con pinchos pero, si la falla, caerá en el foso y sufrirá 17 (5d6) de daño contundente y 49 (14d6) de daño perforante.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará los mecanismos dentro de la cerradura, pero no sabrá exactamente lo que hacen. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 permite a una criatura entender la trampa.

Una criatura puede desarmar la trampa superando una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón.

## Arquitectas arácnidas

*Trampa mecánica (nivel 13-16, peligrosa, herir)*

La cámara de enfrente está llena de oscuridad y un suave repiqueteo, similar a trozos de yeso o piedra cayendo al suelo, resuena por todas partes. Cientos de arañas diminutas se escabullen por el lugar, marcando cada superficie con telarañas.

***Desencadenante (crear llama).*** El techo se sostiene gracias a una telaraña delgada e inflamable. Portar una llama debajo de esta hace que se prenda y active la trampa.

***Efecto (techo/paredes aplastantes).*** El techo se mueve a una velocidad de 1 pie por asalto al final del orden de iniciativa. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 1d10 de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 2d10 de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastada inflige 4d10 de daño contundente, y el cuarto asalto y subsiguientes infligen 10d10 de daño contundente. El techo llega al suelo al cabo de 7 asaltos, y entonces se retrae.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela las telarañas. Además, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 sabrá que quemarlas activa la trampa.

Una criatura que suba trepando por la pared puede desarmar la trampa superando una prueba de Destreza CD 15 mientras utiliza herramientas de ladrón.

## Espiral de pensamientos

*Trampa mágica (nivel 13-16, peligrosa, entorpecer)*

La escalera de delante está pintada con colores brillantes y un diseño confuso e hipnótico que dificulta distinguir cuándo termina un escalón y empieza otro.

***Detonante (fallar la contraseña).*** Una criatura que inicie la escalera sin pronunciar la palabra "revelar" activa la trampa.

***Efecto (amnesia).*** Una confusa bruma nubla la mente de la criatura activadora, que deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si la falla, olvida los 1d10 días anteriores y estos recuerdos se muestran en la pintura mágica de la escalera. Los recuerdos regresan transcurridas 8 horas pero *restablecimiento mayor* o un efecto mágico similar también restaura los recuerdos perdidos.

***Contramedidas.*** Los estampados en la escalera pueden verse desde fuera y una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 se percata de la naturaleza de la trampa. *Detectar magia* revela un aura de magia de encantamiento alrededor de la escalera.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento de la escalera si supera una prueba de característica CD 15 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 16) también inutiliza la trampa.

## Arriba es abajo

*Trampa mágica (nivel 13-16, peligrosa, bloquear)*

El techo abovedado de esta sala tiene 120 pies de altura y está recorrido de arcos y nichos. Un rastrillo bloquea la salida de esta sala que parece una catedral, al lado del cual hay una pesada palanca de hierro. Hay un *glifo custodio (invertir la gravedad)* inscrito en la palanca.

***Detonante (mover palanca/pulsar botón).*** Tirar de la palanca activa la trampa y también levanta el rastrillo.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, se lanza *invertir la gravedad*. Todas las criaturas y objetos en un cilindro de 50 pies de radio y 100 pies de altura centrado en la criatura activadora que no estén anclados al suelo de alguna manera caen hacia arriba hasta la parte alta de la zona. Una criatura puede realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para agarrarse a un objeto fijo que pueda alcanzar, evitando así la caída.

Después de 1 minuto, o si se disipa con *disipar magia* (CD 17), los objetos y criaturas afectados vuelven a caer, sufriendo 55 (10d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar el glifo si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o con *detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o mediante *disipar magia*.

## Observador de tensión

*Trampa mágica (nivel 13-16, peligrosa, herir)*

Una bola de cristal flota en esta sala, brillando y latiendo debido a la feroz tormenta de rayos atrapada en el interior.

***Detonante (mirar).*** Una criatura a 10 pies o menos de la bola de cristal que mire en su interior activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Un relámpago que forma una línea de 100 pies de largo y 5 de ancho sale disparada del cristal en dirección a la criatura activadora. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirá 35 (11d6) de daño de relámpago si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

El relámpago prende cualquier objeto inflamable en el área que no se lleve equipado o transportado.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará marcas de explosiones y quemaduras en las paredes de esta sala. Además, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 comprenderá la naturaleza de la trampa sin activarla. El cristal desprende un aura de magia de evocación si se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento del cristal si supera una prueba de característica CD 15 empleando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* (CD 16) sobre el cristal también inutiliza la trampa. En cualquiera de los casos, la tormenta eléctrica se disipa de manera inofensiva con un fuerte trueno.

# Arriesgada de nivel 13-16

Estas trampas dañarán de gravedad a los personajes de estos niveles, e incluso podrían matarlos.

## A la colección

*Trampa híbrida (nivel 13-16, arriesgada, entorpecer)*

La sala está llena de hermosas esculturas de bestias sobre pedestales y plintos decorados. Cada uno tiene un diseño único y debe de haber sido el pináculo de la carrera de sus artífices. Un alambre delgado y transparente se extiende entre dos pedestales.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que rompa el cable activará la trampa.

***Efecto (transmutación).*** Cuando se activa, una ráfaga de energía púrpura baña a la criatura activadora y la transforma en una bestia al azar a menos que supere una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. La trampa no tiene ningún efecto sobre un cambiaformas o una criatura con 0 puntos de golpe.

La transformación dura 8 horas o hasta que se disipe; la transformación también finaliza si la criatura cae a 0 puntos de golpe o muere. La nueva forma puede ser cualquier bestia cuyo valor de desafío sea igual o menor que el de la criatura. El perfil de la criatura transformada, incluyendo las puntuaciones de características mentales, se reemplaza por el perfil de la bestia en la que se transforma, aunque conservará su alineamiento y personalidad.

La criatura asume los puntos de golpe de su nueva forma. Cuando esta vuelve a su forma normal, recupera la cantidad de puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Cualquier daño adicional se traslada a su forma normal si se revierte como resultado de quedar en 0 puntos de golpe. Mientras el exceso de daño no reduzca la forma normal de la criatura a 0 puntos de golpe, no quedará inconsciente.

Las acciones de la criatura quedan limitadas a las que pueda realizar dada la naturaleza de su nueva forma, y no puede hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o habla.

El equipo de la criatura se funde en la nueva forma, por lo que no puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de ningún otro modo de su equipo.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 permite a una criatura advertir el cable trampa. Tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

Cada uno de los pedestales con el cable trampa desprende un aura de magia de transmutación cuando se observa con *detectar magia*. Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento de los plintos si supera una prueba de característica CD 17 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 14) también inutiliza la trampa.

## Trampan-tojo mecánico

*Trampa mecánica (nivel 13-16, arriesgada, bloquear)*

Un complejo mecanismo de relojería ocupa la mayor parte de este taller y zumba y silba como un insecto vivo, girando y rotando sin moverse de su sitio. Delante del mecanismo hay un panel con botones y palancas.

***Detonante (mover palanca/pulsar botón).*** La mayoría de botones y palancas controlan el funcionamiento de la máquina. Pero uno de los botones es falso: presionarlo activa la trampa.

***Efecto (barrera).*** Una barrera de cuchillas giratorias de 5 pies de alto y 10 de pies de ancho surge del suelo 5 pies detrás del panel de control, atrapando ahí a las criaturas. Una criatura que se acerque o empiece su turno a 5 pies o menos de la barrera debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 28 (8d6) de daño cortante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 permite a una criatura detectar la parte superior del muro de cuchillas, alineada con el techo. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 revela el botón falso y permite a una criatura realizar una prueba de Destreza CD 17 mientras emplea herramientas de ladrón para desactivar la trampa.

## Ganchos ahorcadores

*Trampa mecánica (nivel 13-16, arriesgada, herir)*

En el techo de esta sala hay unos feos pinchos que parecen ganchos para carne o anzuelos. Las paredes y el suelo están salpicados de sangre, y todo el lugar tiene una luz tenue gracias a un único brasero. Una puerta de metal con una ventana enrejada señala la salida.

***Detonante (cable de tensión).*** Hay un cable tensado entre la puerta metálica y el suelo. Abrir la puerta activa la trampa.

***Efecto (suelo con resorte).*** Todas las criaturas de la estancia son lanzadas hacia el techo y deben realizar una prueba de Destreza CD 17. En caso de fallar, la criatura sufre 28 (8d6) de daño perforante y queda agarrada por los ganchos del techo (escapar CD 17). Si se supera, sufrirá la mitad del daño y no resultará agarrada.

Una criatura que falle su prueba de característica para escapar de los ganchos sufre 28 (8d6) de daño perforante adicional.

***Contramedidas.*** Una criatura detectará el cable tenso si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17, que puede inutilizarse superando una prueba de Destreza CD 17 empleando herramientas de ladrón.

## Lengua afilada

*Trampa mecánica (nivel 13-16, arriesgada, herir)*

Un extraño cráneo con runas grabadas ocupa un lugar destacado en el expositor. Parece vagamente humanoide, pero tiene algo raro. Los bordes de las cuencas de los ojos tienen incrustaciones de vidrio tallado y resulta evidente que hay algo en su boca cerrada.

***Detonante (interactuar con el cebo).*** Abrir la boca de la calavera activa la trampa.

***Efecto (aguja).*** Una aguja envenenada en la boca del cráneo pincha a la criatura que la abrió. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si la falla, sufrirá 22 (4d10) de daño de veneno y 22(4d10) de daño necrótico, además quedará envenenada. Mientras la criatura permanezca envenenada, deberá superar otra tirada de salvación de Constitución CD 17 cada hora o sufrir 11 (2d10) de daño necrótico adicional. La criatura deja de estar envenenada transcurridas 4 horas o una vez que supere 2 tiradas de salvación de Constitución para resistir el daño adicional.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar la aguja oculta superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17; si además supera una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 17, abrirá el cráneo sin activar la trampa.

Esta puede desactivarse superando una prueba de Destreza CD 17 usando herramientas de ladrón.

## Glifo prismático

*Trampa mágica (nivel 13-16, arriesgada, herir)*

Un alquitrán espeso y negro mancha el tapiz que cuelga de la pared y oculta una puerta secreta. Esta obra maestra del hilado ha quedado arruinada por el alquitrán, que conforma un *glifo custodio (rociada prismática)*.

***Detonante (detector de criatura).*** Una criatura buena que se acerque a 5 pies o menos del tapiz activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *rociada prismática*. Ocho rayos de luz multicolor emanan desde el glifo, cada uno con un color, un poder y un propósito distintos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Tira un d8 por cada objetivo para determinar qué rayo de color le afecta.

1. **Rojo:** El objetivo sufrirá 35 (10d6) de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.
2. **Naranja:** El objetivo sufrirá 35 (10d6) de daño de ácido si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.
3. **Amarillo:** El objetivo sufrirá 35 (10d6) de daño de relámpago si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.
4. **Verde:** El objetivo sufrirá 35 (10d6) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.
5. **Azul:** El objetivo sufrirá 35 (10d6) de daño de frío si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.
6. **Añil:** Si el objetivo falla la tirada, quedará apresado. Entonces deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17 al final de cada uno de sus turnos. El conjuro finalizará si logra salvar tres veces. Si falla su salvación tres veces, se convertirá en piedra de forma permanente y sufrirá el estado petrificado. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura consiga tres de un tipo.

7. **Violeta:** Si el objetivo falla la tirada, quedará cegado. A continuación deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría DC 17 al comienzo del siguiente turno. Superarla concluye la ceguera pero, si falla esa salvación, la criatura es transportada a otro plano de existencia a elección del director de juego y ya no está cegada. Por lo general, una criatura que está en un plano que no es el suyo retorna a su plano natal, mientras que otras criaturas suelen ser lanzadas a los planos Astral o Etéreo.
8. **Especial:** El objetivo es alcanzado por dos rayos. Tira dos veces más, repitiendo los 8.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo mediante *detectar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17. Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o mediante *disipar magia*.

## Tumba arenosa

*Trampa mecánica (nivel 13-16, arriesgada, bloquear)*

Esta tumba de piedra arenisca está llena de estatuas decrépitas de antiguos reyes y reinas. Los escalones suben hasta una imponente estatua de oro de una diosa-reina con cabeza de chacal. Hay una placa de presión oculta en el último escalón.

***Detonante (placa de presión).*** Pisar la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (arena que cae).*** La boca de la estatua se abre y comienza a verterse arena en la tumba. Las criaturas en la zona deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 al comienzo de su turno para permanecer sobre la arena. La CD de salvación aumenta en 2 al final de cada asalto.

Una criatura que falle una tirada de salvación resulta enterrada hasta las rodillas y queda apresada. En su siguiente tirada de salvación, si la criatura tiene éxito, se liberará y ya no estará apresada; si falla, quedará enterrada hasta la cintura y permanecerá apresada.

Una criatura enterrada hasta la cintura debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 al comienzo de su turno; si la supera, se liberará de la arena, pero si falla, quedará enterrada hasta el cuello e inmovilizada. En su siguiente turno, la criatura queda completamente enterrada y empieza a asfixiarse.

Una criatura puede desenterrar a otra como acción superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17 o contra la CD de salvación actual de la trampa. Conjuros como *libertad de movimiento* o modalidades de movimiento como excavar también pueden permitir que las criaturas se desplacen libremente por la arena.

***Contramedidas.*** Una criatura detectará la placa de presión si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17, que puede inutilizarse superando una prueba de Destreza CD 17 empleando herramientas de ladrón.

## Sueño profundo

*Trampa mágica (nivel 13-16, arriesgada, contener)*

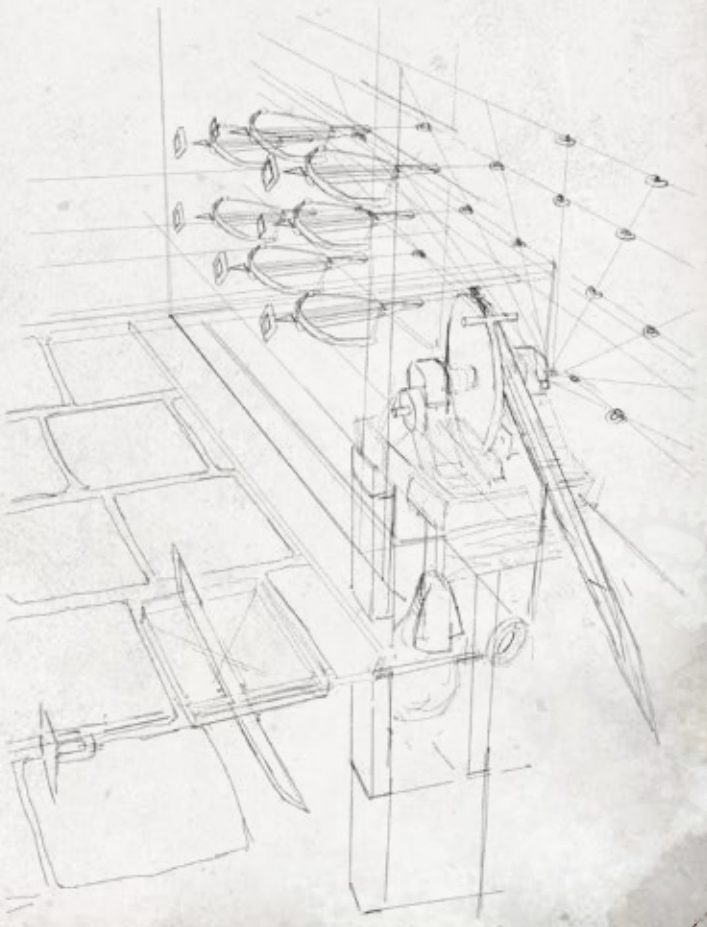
Se ha encantado un objeto importante o significativo para enviar a un sueño profundo a las criaturas que lo saquen de su lugar de reposo.

***Detonante (retirar objeto).*** Una criatura que retire el objeto de su ubicación actual activa la trampa.

***Efecto (dormir).*** El encantamiento puede afectar 76 (17d8) puntos de golpe de distintas criaturas. Aquellas que se encuentren a 20 pies o menos del objeto encantado se ven afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe actuales (ignorando a las criaturas inconscientes). Empezando por la criatura con menos puntos de golpe actuales, cada criatura afectada cae inconsciente durante 8 horas, hasta que sufra daño o hasta que alguien gaste una acción en sacudirla o abofetearla para despertarla. Resta los puntos de golpe de cada criatura del total antes de pasar a la siguiente criatura con menos puntos de golpe. Para que una criatura sea afectada, sus puntos de golpe deber ser iguales o menores que el total restante. Los muertos vivientes y las criaturas inmunes a ser hechizadas no se ven afectados por este conjuro.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 17 reconoce el objeto y es consciente la trampa. El objeto desprende un aura de magia de encantamiento cuando se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento del objeto si supera una prueba de característica CD 17 usando su aptitud mágica; *disipar magia* (DC 17) también inutiliza la trampa.



## Celda de hechicería

*Trampa mágica (nivel 13-16, arriesgada, contener)*

Hay un *glifo custodio (jaula de fuerza)* escrito en la pared, el suelo o el techo. Cuando una criatura se acerca demasiado, el glifo se activa.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura que se acerque a 5 pies o menos del glifo activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *jaula de fuerza*. Una jaula inmóvil, invisible, en forma de cubo y conformada por fuerza mágica, surge alrededor de la criatura activadora. La celda tiene 20 pies de lado y está hecha de barras de 1/2 pulgada de diámetro con una separación entre sí de 1/2 pulgada.

Cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula cuando aparece, queda atrapada. Las criaturas solo parcialmente dentro del área, o aquellas que son demasiado grandes para caber en su interior, son empujadas lejos de su centro hasta quedar completamente fuera del área.

Una criatura dentro de la jaula no puede salir de ella por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar teletransporte o desplazarse entre planos para salir de la jaula, antes deberá realizar una tirada de salvación de Carisma CD 12. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. Si falla, la criatura no podrá salir de la jaula y desperdicia el uso del conjuro o efecto. Además, la jaula también se extiende hasta el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo.

Este conjuro no puede disiparse mediante *disipar magia* y dura 1 hora.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo mediante *detectar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Una vez encontrado, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12. Sin embargo, para llevar a cabo una prueba de característica en el glifo, habría que estar lo bastante cerca como para activarlo.

## Fachada fina

*Trampa híbrida (nivel 13-16, arriesgada, herir)*

Un pasillo largo, recto y estrecho permite el paso solo a quienes conocen la contraseña. Hay una *runa de detección* inscrita en una pared del corredor.

***Detonante (fallar la contraseña).*** Una criatura que supere la mitad del pasillo sin decir la contraseña activa la trampa.

***Efecto (techo/paredes aplastantes).*** Las paredes se mueven a una velocidad de 1 pie por asalto al final del orden de iniciativa. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 1d10 de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 2d10 de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastada inflige 4d10 de daño contundente, y luego las paredes se retraen.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 17 recordará información útil sobre la trampa, incluyendo la contraseña. La runa puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17.

Una vez descubierta, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o con *disipar magia*.

## Trampa-porte

*Trampa mágica (nivel 13-16, arriesgada, contener)*

Hay un portal circular de 5 pies de radio en el suela de esta sala, cubierto por un tapete o alfombra ilusoria.

***Detonante (detector de criaturas).*** Una criatura que pise el portal activa la trampa.

***Efecto (teletransporte).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si la supera, podrá agarrarse al borde del portal. Si la falla, se teletransporta a otra ubicación.

***Contramedidas.*** La alfombra tiene un aura de magia de ilusión cuando se mira con *detectar magia*, y un aura de magia de conjuración perfila el portal. Una criatura que interactúe con la alfombra puede hacer una Tirada de salvación de Sabiduría CD 17; si la supera, se dará cuenta de la ilusión.

Una vez descubierto el portal puede inhabilitarse con *disipar magia* (CD 17); un lanzador de conjuros que supere una prueba de aptitud mágica CD 17 también puede poner fin al encantamiento.

# Mortal de nivel 13-16

Es casi seguro que estas trampas matarán a los personajes de estos niveles.

## Anillo llameante mayor

*Trampa mecánica (nivel 13-16, mortal, herir)*

Un anillo de piedra decorativa de 1 pie de grosor rodea un área circular de 25 pies de diámetro en el centro de la estancia. El techo directamente encima del anillo está ennegrecido con hollín. En el cuadrado de 5 pies de lado en el centro del círculo hay algo intrigante.

***Detonante (suelo sensible al peso).*** Cuando una criatura Pequeña o más grande pisa un espacio adyacente al cuadrado de 5 pies de lado en el centro del área dentro del anillo, activa una placa de presión. Partes de la mampostería se deslizan, revelando surtidores que vierten aceite en llamas en el suelo desde el borde interior del anillo.

***Efecto (muro de fuego).*** El aceite en llamas crea una pared de llamas en forma de anillo de 25 pies de diámetro, 20 de altura y 1 pie de grosor. El muro es opaco, dura 1 minuto y, cuando este muro aparece, cada criatura dentro de su área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si se falla, sufrirá 70 (20d6) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si se supera.

El lado del muro que mira hacia adentro inflige el daño de fuego de la trampa a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado o en el interior de las llamas. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. En cambio, el otro lado del muro no inflige daño.

Una criatura que esté adyacente al muro puede realizar una prueba de Constitución CD 20 usando herramientas de ladrón para terminar este efecto.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela la placa de presión, y superar una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva.

## Un ciego guiando a un ciego

*Trampa mágica (nivel 13-16, mortal, entorpecer)*

Hay un *glifo custodio* grabado en el suelo de la estancia. Una criatura que cree una llama descubierta en la sala o lleve una al área sufre las consecuencias.

***Detonante (crear llama)***. La presencia de una llama descubierta en el área activa la trampa.

***Efecto (ceguera).*** Todas las criaturas en la estancia deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20. La que falle quedará cegada mágicamente. Se trata de una maldición.

***Contramedidas.*** El conjuro *detectar magia* hace que un aura ilumine la zona. Una vez expuesta, superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20, revela la naturaleza del detonante. Lanzar *disipar magia* a nivel 8 o superior en el área desactivará la trampa.

## Virotes asesinos

*Trampa híbrida (nivel 13-16, mortal, herir)*

La única forma de salir de las cavernas es subiendo por un acantilado escarpado con algunos asideros dispersos. En el fondo de este hay docenas de peñascos, y dos de ellos tienen inscrita una *runa de detección*. Hay balistas encantadas ocultas entre las rocas.

***Detonante (traer objeto).*** Acercarse al acantilado con cualquier objeto mágico o artilugio no mágico que permita a una criatura volar o planear activa la trampa.

***Efecto (virotes).*** Escondidas dentro de dos peñascos hay *balistas +3* cargadas con *virotes matahumanoides*. Una criatura que active la trampa es objetivo de dos ataques a distancia de estas balistas, cada una con un bonificador de + 15, que inflige 19 (3d10 + 3) de daño penetrante al impactar. Si el objetivo alcanzado es un humanoide, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17, sufriendo 33 (6d10) de daño perforante adicionales si la falla, o la mitad si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura puede detectar la runa y las ballestas ocultas superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 o con *detectar magia*.

Una vez descubierta la runa, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o con *disipar magia*.

## Cadenas corrosivas

*Trampa mecánica (nivel 13-16, mortal, bloquear)*

El cofre de hierro está maltrecho y abollado por todas partes, pero aún así está bien cerrado con llave. Es lo único distintitvo de esta profunda y húmeda caverna.

***Detonante (fallar forzando cerradura).*** Una criatura que intente forzar la cerradura y fracase activa la trampa.

***Efecto (atrapar).*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o quedar apresada por una cadena cubierta de ácido que sale disparada de la cerradura. Una criatura apresada por la cadena sufre 55 (10d10) de daño contundente y 55 ( 10d10) de daño de ácido. La criatura apresada puede liberarse si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 mientras se examina la cerradura revela el detonante. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela la trampa y permite a una criatura intentar una prueba de Destreza CD 20 mientras utiliza herramientas de ladrón para desactivarla.

## Caliente, caliente

*Trampa híbrida (nivel 13-16, mortal, herir)*

Las paredes de la cámara tienen surtidores cada pocos pies que descargan una llamarada formando un gran cono. Hay una *runa de detección* inscrita en las paredes de la estancia, esperando detectar la presencia de una criatura de características físicas, raza o alineamiento concreto.

***Detonante (detector de criaturas).*** Cuando una criatura que cumple los requisitos especificados se acerca a 5 pies o menos de la runa, se activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** Brota fuego de varios pitorros alrededor de la sala. Cada criatura en la estancia debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 87 (25d6) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** La runa puede encontrarse mediante *detectar magia*, o superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Una vez descubierta, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o mediante *disipar magia*.

## Lago de lava

*Trampa mágica (nivel 13-16, mortal, bloquear)*

Muy por encima de un lago de lava, sobre una cima de piedra inaccesible, descansa la estatua de un guerrero enano armado con un pico y un escudo. Al nivel del suelo hay un santuario dedicado a las deidades enanas de la forja.

***Detonante (Emplear una palabra de mando).*** Usar en el santuario una varita, vara, anillo, orbe o un elemento similar que requiera una palabra de mando, activa el detonante.

***Efecto (intercambio).*** La criatura activadora debe superar una salvación de Carisma CD 20 o cambiar instantáneamente de lugar con la estatua. La estatua se anima como un **gólem de arcilla** y ataca a todos los que no sean enanos en el santuario. El gólem no abandonará el santuario, y se convertirá en polvo si lo reducen a 0 puntos de golpe.

Si una criatura cae de la cima a la lava, sufrirá 35 (10d6) de daño contundente de la caída, y 99 ( 18d10) de daño de fuego por la lava. Mientras permanezca allí sumergida volverá a sufrir el daño de fuego al final de su turno.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20 se da cuenta de las condiciones que activan la trampa. El santuario desprende un aura de magia de conjuración cuando se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento del santuario si supera una prueba de característica CD 20 empleando su aptitud mágica; *disipar magia*(CD 17) también inutiliza la trampa.

## Los modales hacen al hombre

*Trampa mágica (nivel 13-16, mortal, bloquear)*

En esta sala hay una estatua de una mujer solemne y majestuosa sosteniendo una pluma dorada en una mano y un escudo en forma de diamante en la otra.

***Detonante (ofender al ídolo).*** Una criatura que sea injuriosa, escandalosa o grosera en presencia de la estatua activa la trampa.

***Efecto (muro de fuerza).*** Una celda inmóvil, invisible, en forma de cubo y conformada por fuerza mágica, surge alrededor de la criatura activadora. La celda tiene 10 pies de lado y crea una barrera sólida que impide a cualquier materia pasar a través de ella y bloquea los conjuros lanzados hacia el área o desde ella.

Cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la celda cuando se activa la trampa, queda atrapada. Las criaturas solo parcialmente dentro del área, o aquellas que son demasiado grandes para caber en su interior, son empujadas lejos de su centro hasta quedar completamente fuera del área.

Una criatura dentro de la jaula no puede salir de ella por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar teletransporte o desplazarse entre planos para salir de la jaula, antes deberá realizar una tirada de salvación de Carisma CD 20. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. Si falla, la criatura no podrá salir y desperdicia el uso del conjuro o efecto. Además,la jaula también se extiende por el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo.

La celda no puede ser disipada mediante *disipar magia* ; desaparece después de 1 día. Disculparse con la estatua superando una prueba de Carisma (Religión) CD 20 disipa la prisión.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20 reconoce la estatua y comprende la trampa. La estatua desprende un aura de magia de evocación cuando se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento de la estatua si supera una prueba de aptitud mágica CD 20; *disipar magia* (CD 17) también inutiliza la trampa.

## Paseo o gaseo

*Trampa híbrida (nivel 13-16, mortal, herir)*

Cuando una criatura entra en esta sala, aparece en una pared una boca mágica (como en el conjuro de *boca mágica*) pidiendo la contraseña. Esta pregunta podría adquirir la forma de una simple petición o de un acertijo, y debería ser algo que corresponda al área circundante. Hay una *runa de detección* inscrita en la pared opuesta a la boca.

***Detonante (palabra de mando).*** No pronunciar la contraseña activa la trampa.

***Efecto (gas venenoso).*** Cuando la runa se activa, libera unas válvulas que crean una esfera de 20 pies de radio de niebla venenosa de color amarillo verdoso y centrada en el centro de la sala. La niebla se expande alrededor de las esquinas. Dura 10 minutos o hasta que un viento fuerte la dispersa y su área se considera una zona muy oscura.

Cuando una criatura entra en el área de la niebla por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20. La criatura sufre 36 (8d8) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) o Sabiduría (Perspicacia) CD 20 puede recordar historias de esta trampa o deducir cuál podría ser la contraseña.

La runa puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Una vez hallada, es posible desactivarla superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o mediante *disipar magia*.

## Pozo de serpientes

*Trampa mecánica (nivel 13-16, mortal, herir)*

El suelo de esta sala está decorado con una ilusión óptica que hace que parezca un pozo de serpientes.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Una criatura de tamaño Mediano o más grande que pise el suelo activa la trampa.

***Efecto (caer en la guarida).*** La criatura activa debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o caer en un pozo de 100 pies que se abre bajo ella como una trampilla, sufriendo 35 (10d6) de daño contundente. En el fondo del foso hay 5 **enjambres de serpientes venenosas**.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela el detonante, y superar una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva.

## Terreno inestable

*Trampa híbrida (nivel 13-16, mortal)*

Una gran estancia tiene el suelo cubierto de extrañas runas y símbolos, incluyendo una *runa de detección*. Lanzar magia dentro de la sala activa la runa, que derrumba el suelo. Las criaturas dentro de la estancia caen 50 pies en un pozo lleno de agua (25 pies de profundidad).

***Detonante (lanzar conjuro).*** Lanzar un conjuro en la estancia activa la trampa.

***Efecto (caída).*** El suelo de la sala se derrumba, comenzando por el centro y continuando hacia las paredes. Cada criatura en la estancia debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si falla, la criatura cae al pozo. Las criaturas próximas al centro de la sala tienen desventaja en su tirada de salvación, mientras que las cercanas a las paredes tienen ventaja.

El pozo tiene 50 pies de profundidad y el agua llega a la mitad; salir de él requiere superar una prueba de Fuerza CD 20 (Atletismo). Una criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 después de cada hora en el foso o empezar a asfixiarse.

***Contramedidas.*** La runa puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría CD 20 (Percepción). Si una criatura supera una prueba de Inteligencia CD 20 (Historia), recordará algunos detalles y fragmentos de historia sobre esta trampa.

Una vez descubierta la runa, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

Puede emplearse *detectar magia* para encontrar la runa, y *disipar magia* puede desactivarla, pero lanzar cualquier conjuro dentro de la sala activa la trampa.

# Trampas de nivel 17-20

*Llegamos a una gran cámara, cuyo techo abovedado se elevaba por encima de nuestras cabezas. Enormes estatuas se erguían a lo largo de los muros, con las manos levantadas como si saludaran nuestra valiente e inquebrantable determinación para llegar hasta aquí. Quizás este templo fue construido con tantas trampas para ser una especie de examen; una prueba de temple y fortaleza, por así decirlo. La verdad es que esto tendría sentido, porque allí, sin vigilancia y esperándonos, se hallaba el artefacto.*

*Todos avanzamos adelante como un grupo con la intención de experimentar juntos este momento tan esperado. Nos detuvimos alrededor del artefacto y lo cogimos (no diré quién lo hizo, eso me lo guardo para mí). Esperamos un momento, convencidos de que algo terrible estaba a punto de suceder, pero no ocurrió nada. Nos miramos los unos a los otros, sonreímos vacilantes, y rápidamente nos pusimos a reír, aplaudir, abrazarnos y regocijarnos por nuestro logro. Salimos de la sala y de ese horrible templo para siempre.*

*... O al menos eso es lo que esperaba que sucediera. Oh, hubo vítores y mucha alegría y todo eso, pero en cuanto empezamos a alejarnos, todo cedió con una trepidante sacudida. Vimos las enormes estatuas de granito balancearse de manera ominosa mientras oleadas de polvo caían en cascada desde las alturas. Los muros empezaron a cubrirse de grietas que subieron hasta el techo mientras todo el lugar empezaba a derrumbarse.*

*Rayos deslumbrantes de luz solar se filtraron a través de enormes trozos de techo que se soltaron y cayeron a nuestro alrededor. Esquivamos de izquierda a derecha, evitándolos lo mejor que pudimos. Un gruñido grave descendió desde lo alto, lo que llevó a nuestra maga a decir algo que no repetiré aquí. Una de las imponentes estatuas estaba cayendo directamente sobre nosotros. Y mientras la mayoría de nosotros gritaba reflexivamente y trataba inútilmente de prepararnos para lo que se avecinaba, nuestra maga mantuvo la cabeza alta y estiró un brazo como si se burlara de la talla gigantesca.*

*Mientras gritaba desafiante, un brillante orbe de fuerza floreció a nuestro alrededor justo cuando las incalculables toneladas de piedra se estrellaban contra él. Todo estaba lleno de polvo, arenilla y ruido de piedra resquebrajándose. Abrí los ojos y vi a mis compañeros haciendo lo mismo. ¡No éramos manchas en el suelo! ¡Estábamos vivos! Cuando el polvo se asentó, miramos los escombros a nuestro alrededor y unos rayos de sol atravesaron la penumbra como una última recompensa divina por nuestro trabajo.*

*Por fin había llegado el momento de volver a casa.*

Las trampas de este capítulo están diseñadas para desafiar a personajes de niveles 17-20 y están agrupadas por su letalidad. Puedes emplear cualquiera de estas trampas directamente en una mazmorra o aventura sin preparación alguna. Para obtener más información sobre cómo personalizar trampas, ve al **Capítulo 8: Diseño de trampas**, o para una trampa completamente aleatoria e inesperada,ve al **Capítulo 9: Generador de trampas aleatorias**.

# Tabla de trampas de nivel 17-20

Tira un d 1 00 en la tabla siguiente para elegir una trampa aleatoria apropiada para personajes de nivel 17-20, o selecciona la letalidad deseada y tira un d10.

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Contratiempo | 1-2 | 1 | Autorización requerida | 73 |
| | 3-4 | 2 | Libro vomitivo | 73 |
| | 5-6 | 3 | Ardor intenso | 73 |
| | 7-8 | 4 | El precio de la vista | 74 |
| | 9-10 | 5 | Fuente de llamas | 74 |
| | 11-12 | 6 | Pinchos silenciadores | 74 |
| | 13-14 | 7 | Mandíbulas restallantes | 74 |
| | 15-16 | 8 | Vigilantes del hacha | 75 |
| | 17-18 | 9 | Pico-martillo oscilante | 75 |
| | 19-20 | 10 | Trampilla de foso traicionera | 75 |
| Moderada | 21-22 | 1 | Conocimiento deslumbrante | 75 |
| | 23-24 | 2 | Barrera de arcilla | 76 |
| | 25-26 | 3 | Baño corrosivo | 76 |
| | 27-28 | 4 | Cofre aplastante | 76 |
| | 29-30 | 5 | Cristalino | 76 |
| | 31-32 | 6 | Deterioro adormecedor | 77 |
| | 33-34 | 7 | Senda de iluminación | 77 |
| | 35-36 | 8 | Forzado inadecuado | 77 |
| | 37-38 | 9 | Perdición del pícaro traicionera | 77 |
| | 39-40 | 10 | Reclusión veloz | 78 |
| Peligrosa | 41-42 | 1 | Cerradura ácida | 78 |
| | 43-44 | 2 | Bóveda fatal | 78 |
| | 45-46 | 3 | Espada fútil | 79 |
| | 47-48 | 4 | Suelo de rana | 79 |
| | 49-50 | 5 | Acompáñame | 79 |
| | 51-52 | 6 | Camino envenenado | 79 |
| | 53-54 | 7 | ¡Sálvese quien pueda! | 80 |
| | 55-56 | 8 | Sello de ascuas | 80 |
| | 57-58 | 9 | Situación pegajosa | 80 |
| | 59-60 | 10 | Jaula de violencia | 80 |
| Arriesgada | 61-62 | 1 | Techo ácido | 81 |
| | 63-64 | 2 | Vanidad cautivadora | 81 |
| | 65-66 | 3 | Los muertos pueden tener colas | 81 |
| | 67-68 | 4 | Arcón mágico | 82 |
| | 69-70 | 5 | Pinchos abrasadores | 82 |
| | 71-72 | 6 | Salida impactante | 82 |
| | 73-74 | 7 | Derrubio de cráneos | 82 |
| | 75-76 | 8 | Hedor melodioso | 83 |
| | 77-78 | 9 | El tenue velo | 83 |
| | 79-80 | 10 | ¡Árbol va! | 83 |
| Mortal | 81-82 | 1 | Alarma antimagos | 84 |
| | 83-84 | 2 | Anillos llameantes traicioneros | 84 |
| | 85-86 | 3 | Mejor no molestar | 84 |
| | 87-88 | 4 | Enfriar el ánimo | 85 |
| | 89-90 | 5 | Paseo en tronco | 85 |
| | 91-92 | 6 | El problema del charco creciente | 85 |
| | 93-94 | 7 | ¡Tris-tras! | 85 |
| | 95-96 | 8 | Telescalera | 86 |
| | 97-98 | 9 | Indigno | 86 |
| | 99-100 | 10 | Despierta al dragón | 86 |

# Contratiempo de nivel 17-20

Estas trampas deberían ser un inconveniente menor para los personajes en este rango de niveles.

## Autorización requerida

*Trampa mágica (nivel 17-20, contratiempo, contener)*

Una puerta o arcada está encantada para permitir el paso de solo ciertas criaturas. Cualquiera que no cumpla con los requisitos que intente pasar es teletransportado a otro lugar, por lo general, uno donde preferiría no estar.

***Detonante (detector de criaturas).*** La trampa está ajustada para activarse al darse ciertos criterios de criatura, incluyendo características físicas, raza, tipo y alineamiento. Si una criatura que cumple los requisitos para pasar con seguridad cruza el umbral, la trampa se desactivará durante 1 minuto. Si una criatura que no cumple con los requisitos pasa por la arcada, la trampa se activará.

***Efecto (teletransporte).*** La criatura activadora se transporta de forma instantánea a otra ubicación dentro de la mazmorra o estructura que alberga la trampa.

***Contramedidas.*** El umbral posee un aura de magia de conjuración cuando se mira con *detectar magia*. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 detectará y descifrará una serie de sellos o runas a lo largo del exterior de la puerta o arcada, comprendiendo la trampa.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento si supera una prueba de característica CD 10 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 15) también inutiliza la trampa.

## Libro vomitivo

*Trampa híbrida (nivel 17-20, contratiempo, entorpecer)*

Hay un libro de secretos pútridos sobre un plinto o pedestal, cubierto de forúnculos y pústulas pulsantes a la espera de ser leído. Encima del libro hay una boquilla oculta preparada para vomitar un chorro de cieno y fango repugnante; una runa de detección aguarda para activarla.

***Detonante (abrir/cerrar objeto).*** Una criatura que abra el libro activará la trampa.

***Efecto (explosión de ácido/limo).*** Una ráfaga de limo pútrido cubre a la criatura activadora, que debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la supera, evitará el cieno,pero, si la falla, la criatura deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o contraer la plaga de las alcantarillas por el asqueroso fango.

Los síntomas de la plaga de las alcantarillas tardan 1d4 días en manifestarse en una criatura infectada, que incluyen fatiga y calambres. La criatura infectada sufre un nivel de cansancio y recupera solo la mitad de la cantidad normal de puntos de golpe por gastar dados de golpe y ninguno por terminar un descanso largo.

Una criatura infectada realiza una tirada de salvación de Constitución CD 11 al final de cada descanso largo: si la falla, adquirirá un nivel de cansancio. Si la supera, el nivel de cansancio del personaje desciende un nivel. Si una tirada de salvación con éxito reduce el nivel de cansancio de la criatura infectada por debajo de 1, se recuperará de la enfermedad.

***Contramedidas.*** La runa y la boquilla oculta pueden detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Una vez descubierta la runa, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o mediante *disipar magia*.

## Ardor intenso

*Trampa mecánica (nivel 17-20, contratiempo, herir)*

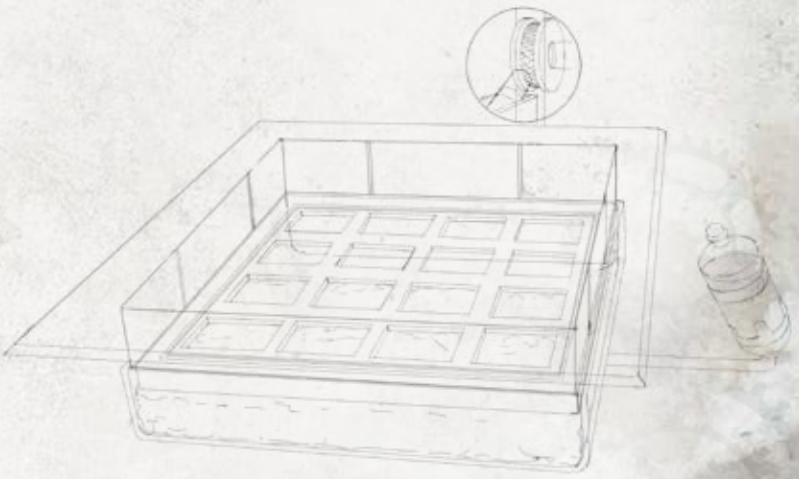
En las paredes de este santuario se alinean múltiples nichos en sombra y junto a la puerta, sobre un pequeño pedestal, hay una reluciente linterna plateada. El aceite inflamable se mantiene en su sitio mediante una fina capa de cera en el interior de la parte superior de la linterna.

***Detonante (activar el dispositivo de iluminación).*** Encender el farol activa la trampa.

***Efecto (explosión de ácido/limo).*** Un aceite pegajoso e inflamable sale de la lámpara y prende fuego a la criatura activadora. Esta debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o quedar cubierta de aceite en llamas y sufrir 11 (2d10) daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. Una criatura puede dejar de sufrir este daño usando su acción para realizar una prueba de Destreza CD 10 y extinguir las llamas y retirarse el aceite.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 detectará el aceite oculto y, si supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 10, comprenderá el peligro la trampa.

El aceite puede quitarse de la linterna con facilidad o lavarse con alcohol u otro disolvente.



## El precio de la vista

*Trampa mágica (nivel 17-20, contratiempo, entorpecer)*

Un portón con un cuenco de ofrendas cierra el paso hacia un camino laberíntico y traicionero. Para abrirlo, una criatura debe colocar una ofrenda en el cuenco que represente algo que pudiera desviarla del camino recto. Si se acepta la ofrenda, el portón permitirá el paso a la criatura. Cualquier criatura que haga una ofrenda insatisfactoria o intente colarse, quedará cegada mágicamente.

***Detonante (ofrenda).*** Una criatura que ponga una ofrenda insatisfactoria en el cuenco activa la trampa.

***Efecto (ceguera).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedar cegada mágicamente durante 1 día. Esta puede hacer otra tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de cada hora, concluyendo el efecto si la supera.

Una criatura cegada por la trampa puede recuperar la vista con *disipar magia* (CD 17), *levantar maldición* o *restablecimiento menor.*

***Contramedidas.*** Los pictogramas y grabados alrededor de la puerta dan pistas sobre la naturaleza de la trampa; una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) DC 10 deducirá la ofrenda requerida.

El cuenco desprende un aura de magia de nigromancia cuando se observa con *detectar magia*. Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento sobre el cuenco si supera una prueba de característica CD 10 empleando su aptitud mágica, o mediante *disipar magia*.

## Fuente de llamas

*Trampa mágica (nivel 17-20, contratiempo, herir)*

Una puerta cerrada con llave impide seguir adelante. A la derecha de la puerta hay una pequeña fuente de piedra con un diseño de llamas grabado y llena de agua. En el fondo de la fuente hay una llave y un *glifo custodio (manos ardientes)* oculto.

***Detonante (perturbar el líquido).*** Una criatura que meta la mano en el agua o altere la fuente de cualquier otro modo activa la trampa. Las criaturas pueden sacar la llave sin agitar el agua superando una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 10.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Una fina lengua de llamas azules brota de la fuente. Cada criatura en un cono de 15 pies centrado en la criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Una criatura sufre 17 (5d6) de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

El fuego prende cualquier objeto inflamable en el área que no se lleve equipado o guardado.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, o con *detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o mediante *disipar magia*.

## Pinchos silenciadores

*Trampa híbrida (nivel 17-20, contratiempo, herir)*

Este pasillo de 5 pies de ancho está cubierto con una fina capa de polvo que oculta una *runa de detección*.

***Detonante (musical/auditivo).*** Cualquier sonido activa la trampa. Una criatura que se mueva o realice acciones en el área con trampa debe superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10 para evitar activarla.

***Efecto (pinchos).*** Cuando la runa se activa, dispara un mecanismo que hace que los pinchos salgan de las paredes. Cada criatura en el pasillo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 17 (5d6) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará la runa y los agujeros ocultos para los pinchos. Esta también puede advertirse con *detectar magia*. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, comprende el funcionamiento de la trampa.

Una criatura puede desactivarla superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 para deshacer la runa, o superando una prueba de Destreza CD 10 empleando herramientas de ladrón para desactivar los pinchos. Lanzar *disipar magia* sobre la runa desactiva la trampa y *silencio* puede anular el detonante por completo.

## Mandíbulas restallantes

*Trampa híbrida (nivel 17-20, contratiempo, bloquear)*

Hay una escritura extraña garabateada en la pared, incluyendo una *runa de detección,* que se extiende a lo largo de 5 pies. Hay un gran agujero oculto en la pared de debajo.

***Detonante (producir luz/oscuridad).*** Acercar una fuente de luz a 5 pies o menos de la escritura activa la trampa.

***Efecto (atrapar).*** Un par de mandíbulas de acero salen disparadas del agujero oculto en la pared. Estas realizan una tirada de ataque contra la criatura activadora con un bonificador de +5, infligiendo 16 (3d10) de daño perforante al impactar. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja. Un objetivo impactado por las mandíbulas queda apresado hasta que se libera.

Superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 o una prueba de Destreza usando herramientas de ladrón hace que las mandíbulas se suelten. Fallar en cualquiera de las pruebas inflige 11 (2d10) de daño perforante a la criatura atrapada.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela la runa; una vez encontrada, puede disiparse con *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10.

## Vigilantes del hacha

*Trampa mágica (nivel 17-20, contratiempo, herir)*

En el otro extremo de esta sala hay un yunque que resplandece con un calor rojo y palpitante. Hay un hacha de batalla con runas grabadas atascada en el yunque. Alrededor hay 4 cadáveres de enanos en varios estados de descomposición.

***Detonante (sacar arma).*** Al retirar el hacha de batalla del yunque se activa la trampa. Solo un enano puede sacarla.

***Efecto (reanimar criaturas).*** Los 4 enanos muertos se levantan como **tumularios** y atacan a las demás criaturas en la estancia, concentrándose en la criatura activadora. Si la criatura que sacó el hacha de guerra del yunque la deja caer o muere, esta reaparece mágicamente en el yunque. Los tumularios se desvanecen en la nada si son reducidos a 0 puntos de golpe o son disipados mediante *disipar magia* (CD 18). No abandonan la sala y, si no son eliminados, volverán a su estado latente al cabo de 24 horas.

***Contramedidas.*** Si una criatura supera una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 12, identificará el yunque y entenderá la trampa. Un enano tendrá ventaja en esta prueba. El yunque desprende un aura de magia de nigromancia cuando se observa con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento sobre el yunque si supera una prueba de característica CD 12 empleando su aptitud mágica, o con *disipar magia*.

## Pico-martillo oscilante

*Trampa mecánica (nivel 17-20, contratiempo, herir)*

Una pesada puerta impide seguir adelante; al otro lado hay un brazo con resorte sujeto al techo, que tiene fijada perpendicularmente una vara de metal larga y afilada. El brazo está configurado para soltarse cuando se abre la puerta.

***Detonante (abrir la puerta).*** Una criatura que abra la puerta activará la trampa.

***Efecto (objeto oscilante).*** Una gran clavo fijado a un brazo con resorte se balancea hacia abajo y ataca a la criatura que está en la entrada. El pincho realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura activadora con un bonificador de +5, infligiendo 27 (5d10) de daño perforante si impacta. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 puede detectar algunos mecanismos abriendo una rendija en la puerta, pero se necesita superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 para entender la trampa.

Una vez comprendida, puede desactivarse superando una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón.

## Trampilla de foso traicionera

*Trampa mecánica (nivel 17-20, contratiempo, herir)*

Una trampilla oculta da a un foso vertical de 80 pies de profundidad. La trampilla cubre un espacio cuadrado de 5 pies de lado y tiene una placa de presión.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la trampilla activa la placa de presión, que abre la trampilla.

***Efecto (caída en un foso vacío).*** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si la falla, caerá en el foso y sufrirá 28 (8d6) de daño contundente.

***Contramedidas.*** Una criatura detectará la placa de presión si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. La placa puede inutilizarse superando una prueba de Destreza CD 10 empleando herramientas de ladrón.

# Moderada de nivel 17-20

Es probable que estas trampas hieran a los personajes de este nivel.

## Conocimiento deslumbrante

*Trampa mágica (nivel 17-20, moderada, entorpecer)*

Solo queda un libro en el estante de esta sala. Tiene el lomo dorado decorado con un elegante diseño en espiral; hay un *glifo custodio (sordera/ceguera)* oculto en el libro.

***Detonante (abrir/cerrar libro).*** Abrir el volumen activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa, lanza *sordera/ceguera* como un conjuro de nivel 8. El glifo elige como objetivo a la criatura activadora y hasta otras 7 criaturas, que deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. Si una criatura falla, quedará cegada durante 1 minuto. Una criatura cegada puede intentar una tirada de salvación de Constitución CD 12 al final de cada uno de sus turnos. El conjuro finalizará para ella si tiene éxito.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Historia) CD 12 reconoce el libro como un tomo raro o único, uno que podría tener algún tipo de trampa. Lanzar *detectar magia* revela un aura de magia de abjuración alrededor del volumen, y *disipar magia* desactiva la trampa.

## Barrera de arcilla

*Trampa mágica (nivel 17-20, moderada, herir)*

Hay una gran estatua de arcilla cerrando el paso a un área importante; en la frente tiene escrita una palabra en un idioma desconocido. Si una criatura se acerca a la estatua y no dice la contraseña, la estatua se anima y ataca.

***Detonante (fallar la contraseña).*** Una criatura que se acerque a 20 pies o menos de la estatua y no pronuncie la contraseña al cabo de 1 asalto activa la trampa.

***Efecto (liberar criaturas).*** La estatua es un **gólem de arcilla** que ataca a la criatura activadora y sus compañeros. Sin embargo, su objetivo principal es impedir que las criaturas lleguen al área que protege. El gólem no saldrá de la estancia.

Una vez activado, permanecerá activo durante 24 horas o hasta que una criatura diga la contraseña. Se convertirá en polvo si es reducido a 0 puntos de golpe.

***Contramedidas.*** La estatua puede identificarse como un gólem si se supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12. Una criatura que hable el idioma incierto escrito en el gólem podrá deducir la contraseña; superar una prueba de Inteligencia (Historia) CD 12 también puede proporcionar pistas sobre el gólem.

## Baño corrosivo

*Trampa mecánica (nivel 17-20, moderada, herir)*

En el centro de la sala hay una estatua de oro sentada sobre un robusto pedestal de piedra. Hay un cable de tensión fijado en la parte inferior de la estatua que corre hacia abajo a través de un agujero en el centro de la base.

***Detonante (coger objeto).*** Cuando una criatura coja la estatuilla, se activará la trampa.

***Efecto (caída en el foso).*** El suelo que rodea el pedestal desaparece de repente, revelando un pozo lleno de ácido. Cada criatura que se encuentre adyacente al pedestal debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caer en el foso. La criatura que comience su turno en el ácido sufre 7 (2d6) de daño de ácido por asalto.

El ácido puede dañar armas, armaduras y otros elementos si así lo consideras. Cualquier munición no mágica que lleve la criatura es destruida, mientras que todas sus armas y armaduras no mágicas sufren una penalización permanente y acumulativa de -1 a las tiradas de daño o la CA por cada asalto en contacto con el ácido. Un arma o armadura quedará destruida si su penalización cae a –5.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela la trampilla, y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 mientras se examina la estatua revela el detonante. Superar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Cofre aplastante

*Trampa mecánica (nivel 17-20, moderada, herir)*

Hay marcas de arrastre a lo largo de las paredes de esta sala. Un cofre del tesoro con bandas de hierro reposa en una ligera depresión en el centro. La base del mismo posee un mecanismo oculto.

***Detonante (abrir/cerrar cofre).*** Abrir el arcón activa la trampa.

***Efecto (techo/paredes aplastantes).*** Cuando se activa, las paredes de la estancia empiezan a moverse hacia el centro a una velocidad de 1 pie por asalto al final del orden de iniciativa. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 1d10 de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 2d10 de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastada inflige 4d10 de daño contundente, y el cuarto asalto y subsiguientes infligen 10d10 de daño contundente hasta que la superficie se retrae al encontrarse en el medio de la sala.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el mecanismo oculto en el cofre. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 revela la naturaleza del detonante y permite a una criatura intentar una prueba de Destreza CD 12 mientras usa herramientas de ladrón para desactivar la trampa.

## Cristalino

*Trampa mágica (nivel 17-20, moderada, entorpecer)*

Un pilar resplandeciente arroja una luz cegadora por toda esta sala. Hay un altar apenas visible al otro lado de la columna.

***Detonante (pasar a la luz/oscuridad).*** Bloquear la luz que cae sobre el altar activa la trampa.

***Efecto (petrificación).*** Cualquier criatura a 30 pies o menos del altar cuando no hay luz incidiendo sobre él debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 si su cuerpo está hecho de carne. Si la falla, quedará apresada a medida que su carne empieza a convertirse en cristal. Si la supera, no resultará afectada.

Una criatura apresada por este efecto debe realizar otra tirada de salvación de Constitución CD 12 al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el efecto concluirá para ella. Si falla su salvación tres veces, se convertirá en cristal de forma permanente y sufrirá el estado de petrificado. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura consiga un tres de un tipo.

Si la criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufrirá deformidades similares en caso de volver a su estado original.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión o Conocimiento Arcano) CD 12 reconoce el cristal y comprende la trampa. El vidrio desprende un aura de magia de transmutación cuando se observa con *detectar magia*. Lanzar *disipar magia* (CD 16) en el cristal desactiva la trampa, mientras que conjuros como *luz del día* u *oscuridad* también pueden proporcionar formas de sortear el cristal.

## Deterioro adormecedor

*Trampa mágica (nivel 17-20, moderada, entorpecer)*

Las paredes y suelo de esta sala están acolchados con cojines rellenos de plumas y una cadena con un incensario de plata cuelga del techo.

***Detonante (inconsciencia).*** Si una criatura cae inconsciente en la estancia, el incensario empezará a desprender un humo mágico.

***Efecto (envejecimiento).*** El humo envuelve a las criaturas inconscientes, que deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o ser envejecidas/rejuvenecidas mágicamente 1d10 años. Si la tirada es par, las criaturas adquieren años; si es impar, se vuelven más jóvenes. Este efecto puede deshacerse con *establecimiento mayor*, pero solo si se lanza durante las 24 horas posteriores al efecto.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano o Historia) CD 12 reconoce el incensario y comprende la trampa. El incensario desprende un aura de magia de nigromancia cuando se observa con *detectar magia*. Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento del incensario si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12; lanzar *disipar magia* (CD 18) sobre él también inutiliza la trampa.

## Senda de iluminación

*Trampa híbrida (nivel 17-20, moderada, herir)*

Fuera de la entrada a esta sala o pasillo completamente a oscuras hay un pequeño santuario con velas ceremoniales apagadas, cada una con una inscripción que dice, posiblemente en un idioma extranjero: "Camina con seguridad en la luz". Cualquiera que entre en la sala sin una de esas velas encendidas cae al instante en un foso debajo del suelo. La visión en la oscuridad no penetra la oscuridad mágica dentro de la estancia.

***Detonante (producir luz/oscuridad).*** Una criatura que permanece en la sala durante más de 1 asalto (6 segundos) sin sostener una de las velas ceremoniales encendidas, activa la trampa.

***Efecto (caída en pozo con pinchos).*** El área de 5 pies del suelo directamente debajo de la criatura activadora cae y revela un pozo con pinchos de 40 pies de profundidad. Esta debe superar una Tirada de salvación de Destreza CD 12 o caer al pozo y sufrir 14 (4d6) de daño contundente y 21 (6d6) de daño perforante.

***Contramedidas.*** La estancia y las velas desprenden un aura de magia de evocación cuando se miran con *detectar magia*. Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 deducirá la naturaleza de la trampa y sabrá usar las velas para garantizarse un paso seguro.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento de la sala si supera una prueba de característica CD 12 empleando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* (CD 17) en la estancia también inutiliza la trampa.

## Forzado inadecuado

*Trampa mecánica (nivel 17-20, moderada, herir)*

Una puerta cerrada bloquea el camino. La cerradura puede superarse con facilidad usando la llave o con herramientas de ladrón ,en el caso de ser un ladrón habilidoso, pero uno poco cualificado se llevará una sorpresa.

***Detonante (fallar forzando cerradura).*** Una criatura que intente forzar la cerradura y fracase activa la trampa.

***Efecto (caída en el foso).*** El suelo frente a la puerta cae de repente, revelando un pozo de 50 pies de profundidad. La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caer al foso y sufrir 52 (15d6) de daño contundente.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela que el suelo se abre. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 inspeccionando la cerradura revela el detonante; una vez encontrado, una criatura que supere una prueba de Destreza CD 12 empleando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

## Perdición del pícaro traicionera

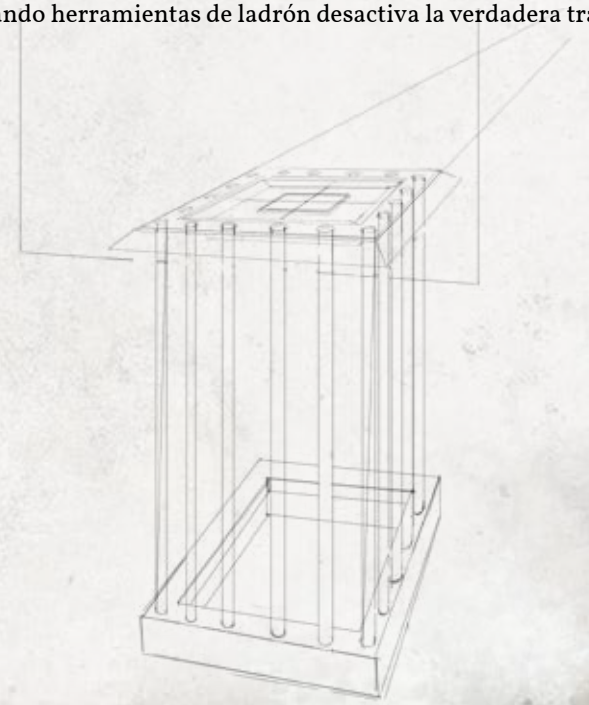
*Trampa mecánica (nivel 17-20, moderada)*

Hay un cable trampa mal camuflado que se detecta con facilidad, pero oculta la trampa real que está lista para activarse si se manipula el señuelo.

***Detonante (falso detonante).*** Desarmar o intentar desarmar el falso detonante activa la verdadera trampa.

***Efecto (aleatorio).*** Selecciona otra trampa mecánica al azar de igual o menor letalidad y aplica su efecto.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el falso detonante, y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 descubre su verdadera naturaleza. Superar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón desactiva la verdadera trampa.



## Reclusión veloz

*Trampa mágica (nivel 17-20, moderada, bloquear)*

Las paredes de este oscuro santuario están cubiertas con tapices que representan a mortales en tratos con demonios, seres infernales emergiendo de los infiernos y ángeles derribados por ejércitos diabólicos. Hay un *glifo custodio (jaula de fuerza)* oculto en el diseño de uno de los tapices.

***Detonante (sacrificio mortal).*** La trampa se activa si una criatura maligna muere en el zona, o entra en ella el cadáver de una criatura maligna.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *jaula de fuerza*. Una celda inmóvil, invisible, en forma de cubo y conformada por fuerza mágica, se materializa alrededor de la criatura activadora. La celda es una caja de 10 pies de lado, y crea una barrera sólida que impide pasar a través cualquier materia y bloquea los conjuros lanzados hacia el área o desde ella.

Cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula cuando aparece, queda atrapada. Las criaturas solo parcialmente dentro del área, o aquellas que son demasiado grandes para caber en su interior, son empujadas lejos de su centro hasta quedar completamente fuera del área.

Una criatura dentro de la jaula no puede salir de ella por medios no mágicos. Además,si la criatura intenta usar teletransporte o desplazarse entre planos para salir de la jaula, antes deberá realizar una tirada de salvación de Carisma CD 12. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. En cambio, si falla, la criatura no podrá salir de la jaula y desperdicia el uso del conjuro o efecto. La jaula también se extiende hasta el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo.

Este conjuro no puede ser disipado mediante *disipar magia* y desaparece después de 1 hora.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12, o con *detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse mediante una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 o con *disipar magia*.

# Peligrosa de nivel 17-20

Es probable que estas trampas lesionen gravemente (y hasta puedan matar) a los personajes de estos niveles.

## Cerradura ácida

*Trampa mecánica (nivel 17-20, peligrosa, herir)*

Esta robusta puerta adamantina tiene un mecanismo de cierre increíblemente intrincado hecho de metal bruñido. Y aunque está abollada en algunas partes, parece increíblemente resistente.

***Detonante (uso de llave incorrecta).*** Utilizar la llave incorrecta para la cerradura activa la trampa.

***Efecto (explosión ácida).*** De la cerradura sale un chorro de ácido sobre la criatura activadora. Esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 82 (15d10) de daño de ácido si la falla, o la mitad si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el detonante, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

## Bóveda fatal

*Trampa mágica (nivel 17-20, peligrosa, contener)*

Hay un *glifo custodio (jaula de fuerza)* escondido en esta sala, listo para detectar la presencia de un objeto concreto. Una vez que ese elemento entra en la estancia, una jaula de fuerza atrapa a la criatura que lo lleva.

***Detonante (traer objeto).*** Una criatura que lleve el objeto a la sala activa la trampa.

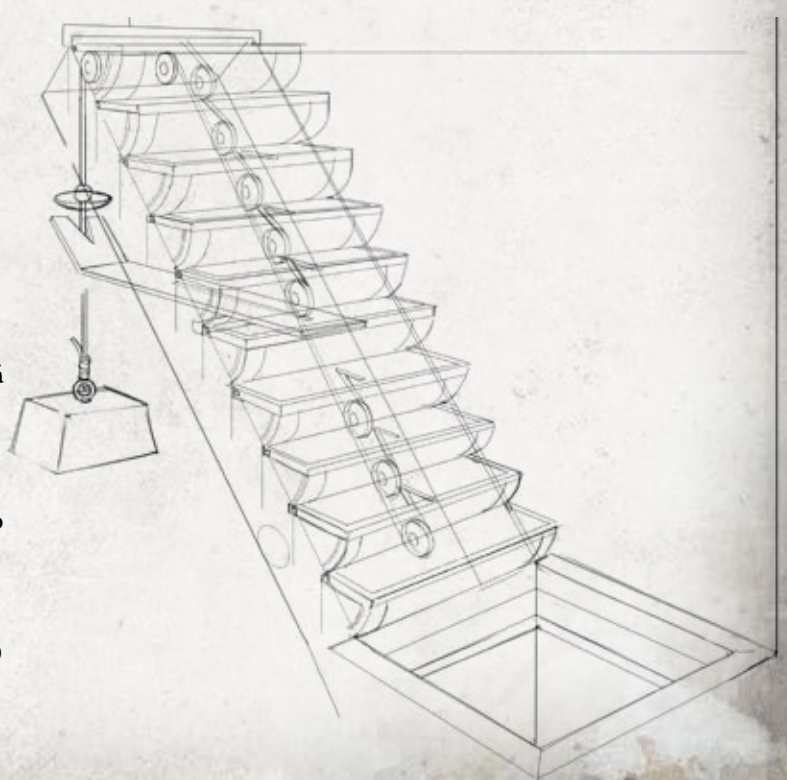
***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *jaula de fuerza*. Una celda inmóvil, invisible, en forma de cubo y conformada por fuerza mágica, se materializa alrededor de la criatura activadora. La celda es una jaula de 20 pies de lado y está hecha de barras de 1/2 pulgada de diámetro con una separación entre sí de 1/2 pulgada. Crea una barrera sólida que impide a cualquier materia pasar a través de ella y bloquea los conjuros lanzados hacia el área o desde ella.

Cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula cuando aparece, queda atrapada. En cambio, las criaturas solo parcialmente dentro del área, o aquellas que son demasiado grandes para caber en su interior, son empujadas lejos de su centro hasta quedar completamente fuera del área.

Una criatura dentro de la jaula no puede salir de ella por medios no mágicos. Además, si la criatura intenta usar teletransporte o desplazarse entre planos para salir de la jaula, antes deberá realizar una tirada de salvación de Carisma CD 15. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. Si falla, la criatura no podrá salir de la jaula y desperdicia el uso del conjuro o efecto. La jaula también se extiende hasta el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo.

Este conjuro no puede ser disipado mediante *disipar magia* y desaparece después de 1 hora.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo mediante *detectar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o mediante *disipar magia*.



## Espada fútil

*Trampa mágica (nivel 17-20, peligrosa, herir)*

Una espada de aspecto feroz forjada con adamantina descansa sobre un soporte hecho de hierro retorcido. El poder parece zumbar en su interior.

***Detonante (derramar sangre).*** Una criatura que retire la espada del soporte debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir 1 punto de daño cortante al arañarse con la hoja. Derramar sangre con la espada de esta manera activa la trampa.

***Efecto (invocar criaturas).*** La sangre derramada se convierte en los ojos rojos y diminutos de **3 apariciones**. Estas atacan a todas criaturas de la estancia, centrándose en la que activó la trampa o en quien esté sosteniendo la espada y no abandonarán la sala.

Las apariciones desaparecen si son reducidas a 0 puntos de golpe. Se desvanecerán en las paredes de la estancia si se vuelve a colocar la espada en el soporte o transcurridas 24 horas.

La espada puede ser un objeto mágico o solo un arma adamantina, lo que tú decidas.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Historia) CD 15 reconocerá la espada y sabrá de los peligros de la trampa. *Detectar magia* permite ver un aura de nigromancia en el soporte de la espada (si la espada es un objeto mágico, también la tendrá).

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento del soporte si supera una prueba de aptitud mágica CD 15; lanzar *disipar magia* sobre el soporte también desactiva la trampa.

## Suelo de rana

*Trampa mágica (nivel 17-20, peligrosa, entorpecer)*

El suelo de esta sala luce un hermoso mosaico de una rana, con un *glifo custodio (polimorfar verdadero)* oculto en el diseño.

***Detonante (detector de criaturas)*** . Un personaje que camine por el mosaico activará la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *polimorfar verdadero* sobre la criatura activadora, que debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o ser transformada en una **rana**. El conjuro no tiene efecto alguno sobre un cambiaformas o una criatura con 0 puntos de golpe.

La transformación dura 1 hora, o hasta que el objetivo quede con 0 puntos de golpe o muera. El perfil del objetivo, incluyendo las puntuaciones de características mentales, se reemplaza por el perfil de una rana pero conservará su alineamiento y personalidad.

El objetivo asume los puntos de golpe de una rana. Cuando esta vuelve a su forma normal, recupera la cantidad de puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Además, cualquier daño adicional se traslada a su forma normal si se revierte como resultado de quedar en 0 puntos de golpe. Mientras el exceso de daño no reduzca la forma normal de la criatura a 0 puntos de golpe, no quedará inconsciente.

Las acciones de la criatura quedan limitadas a las que pueda realizar dada la naturaleza de su nueva forma, y no puede hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o habla.

El equipo del objetivo se fusiona con la nueva forma, por lo que la criatura no puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de nada de su equipo.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo sin activarlo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o con *detectar magia*. Una criatura puede desactivar el glifo mediante *disipar magia* o superando otra prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15.

## Acompáñame

*Trampa híbrida (nivel 17-20, peligrosa, herir)*

En el suelo de la estancia yace un cadáver cubierto con una armadura ennegrecida que oculta una *runa de detección*. Hay colocada una tina llena de líquido necrotizante para que caiga sobre una criatura
junto al cadáver.

***Detonante (interactuar con el cebo).*** Interactuar con el cadáver activa la trampa. Superar una prueba de Destreza (Juego de manos) CD 15 permite a una criatura interactuar con el cebo sin activar el detonante.

***Efecto (recipiente cae/se vacía).*** La runa vuelca la tina sobre la criatura activadora, que debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 82 (15d10) de daño necrótico, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 permite a una criatura detectar la tina y la runa oculta. Una vez hallada la runa, una criatura puede desactivarla superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o mediante *disipar magia*.

## Camino envenenado

*Trampa mecánica (nivel17-20, peligrosa, herir)*

Una pasarela de 5 pies de ancho formada por arcos de piedra se extiende sobre un abismo. A ambos lados de la pasarela hay una enorme caída hacia las oscuras profundidades. Una criatura que caiga de la pasarela se desploma 500 pies al fondo del abismo y sufre 70 (20d6) de daño contundente.

***Detonante (placa de presión).*** Pisar la placa de presión en mitad de la pasarela activa la trampa.

***Efecto (aguja).*** Una aguja dura y afilada recubierta con un veneno debilitador, sale disparada desde el centro de la placa de presión hasta el pie de la criatura activadora. La aguja perfora cualquier armadura que no sea mágica. La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará envenenada. Una criatura envenenada de esta manera se vuelve increíblemente débil y debe superar una Tirada de salvación de Destreza CD 15 para evitar caerse de la pasarela.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela la placa de presión y la aguja escondida. Tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa, pero un resultado total de 10 o menos en la prueba la activa.

## ¡Sálvese quien pueda!

*Trampa mecánica (nivel 17-20, peligrosa, herir)*

Este pasillo de 5 pies de ancho tiene una palanca en la entrada y un portón o una puerta cerrada en el otro extremo. Cuando se tira de la palanca, la barrera se abre y las paredes comienzan a contraerse. Una vez que las paredes se encuentran, la puerta se cierra y la palanca y la pared vuelven a sus posiciones originales.

***Detonante (tirar de la palanca).*** Una criatura que tira de la palanca para abrir la barrera activa la trampa.

***Efecto (techo/paredes aplastantes).*** La barrera se abre y las paredes del pasillo empiezan a contraerse a una velocidad de 1 pie al final de cada asalto. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 1d10 de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 2d10 de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastado inflige 4d10 de daño contundente. Las paredes se tocan en el medio del pasillo y se retraen en el cuarto asalto

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela marcas de arrastre en el suelo como indicio de las paredes aplastantes. Una criatura que supere una de Inteligencia (Investigación) CD 15 al examinar la palanca detecta cómo funcionan los mecanismos ocultos y comprende la trampa. Una vez comprendida, una criatura que supere una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón, la inutilizará.

## Sello de ascuas

*Trampa mágica (nivel 17-20, peligrosa, herir)*

Hay un sello de hermosa factura incrustado en una sección del suelo de 5 pies por 5 pies. En origen el sello estaba pensado para tener algún significado arcano o religioso, pero ahora ha sido alterado con un *glifo custodio (bola de fuego)*.

***Detonante (lanzar conjuro).*** Una criatura que lance un conjuro mientras está sobre el sello activa la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *bola de fuego* como un conjuro de nivel 9. Una ráfaga brillante destella desde el glifo hasta un punto junto a la criatura activadora y luego se abre con un rugido grave en una explosión de llamas. Cada criatura en una esfera de 20 pies de radio centrada en ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza 15. Un objetivo sufre 49 (14d6) de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

El fuego se expando alrededor de las esquinas y prende cualquier objeto inflamable en el área que no esté equipado o se lleve encima.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o mediante *detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 o mediante *disipar magia*.

Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Religión) CD 15 comprende el propósito original del sello y sabe que lanzar *consagrar* sobre él también desactivará la trampa.

## Situación pegajosa

*Trampa mecánica (nivel 17-20, peligrosa)*

Una cerradura de aspecto normal sella una puerta o un contenedor y esconde un retorcido regalo de despedida. Dentro de la cerradura se esconde un diminuto vial sellado con un potente adhesivo que se destapa cuando se esta abre aquella.

***Detonante (forzar cerradura).*** La cerradura puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón. Sin embargo, la criatura que logre esto activa la trampa.

***Efecto (explosión de ácido/limo).*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o llenarse las manos de un adhesivo pegajoso. Mientras las tenga así de pringadas, fallará automáticamente cualquier prueba de característica de Destreza.

El adhesivo puede lavarse con 10 minutos de fregado vigoroso con agua y jabón, o con 1 minuto de remojo en un galón de alcohol (unos 4 litros).

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará el vial oculto. Si además tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, comprenderá el peligro la trampa. Una vez entendida, podrá desarmarse superando una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón.

## Jaula de violencia

*Trampa mágica (nivel 17-20, peligrosa, bloquear)*

Un calor intenso que irradia desde unas trincheras abiertas llenas de lava satura esta sala. Panoplias de armas se alinean en las paredes y ocultan un *glifo custodio (jaula de fuerza)*. Una criatura que pase 1 hora en esta sala debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o adquirir 1 nivel de cansancio.

***Detonante (sacrificio mortal).*** Si una criatura muere por cualquier medio que no sea daño de fuego, se activará la trampa.

***Efecto (efecto de conjuro).*** El glifo lanza *jaula de fuerza*; una celda inmóvil, invisible, en forma de cubo y conformada por fuerza mágica, surge alrededor de la criatura activadora. La celda es una caja sólida de 10 pies de lado, y crea una barrera sólida que impide pasar a través cualquier materia y bloquea los conjuros lanzados hacia el área o desde ella.

Cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula cuando se forma, queda atrapada. Las criaturas solo parcialmente dentro del área, o aquellas que son demasiado grandes para caber en su interior, son empujadas lejos de su centro hasta quedar completamente fuera del área.

Una criatura dentro de la jaula no puede salir de ella por medios no mágicos. Además, si la criatura intenta usar teletransporte o desplazarse entre planos para salir de la jaula, antes deberá realizar una tirada de salvación de Carisma CD 15. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. Si falla, la criatura no podrá salir de la jaula y desperdicia el uso del conjuro o efecto. La jaula también se extiende por el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo.

La jaula no puede disiparse mediante *disipar magia* y dura 1 hora.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o mediante *detectar magia*. Una vez encontrado, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15.

# Arriesgada de nivel 17-20

Estas trampas dañarán de gravedad a los personajes de estos niveles, e incluso podrían matarlos.

## Techo ácido

*Trampa mecánica (nivel 17-20, arriesgada, herir)*

El techo de esta sala está cubierto de una gruesa capa de limo. La puerta que da al exterior ha sido bloqueada por una pila de cajas y barriles, y el suelo de la estancia es de un material elástico, en cuidadoso equilibrio con la barricada.

***Detonante (coger/mover objeto).*** Mover la barricada activa la trampa.

***Efecto (suelo con resorte).*** Las criaturas que muevan la barricada son propulsadas al techo. Estas debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17, sufriendo 63 (18d6) de daño de ácido si la fallan, o la mitad si la superan. Además, la criatura sufre 3 (1d6) de daño contundente al golpear el techo, y 3 (1d6) de daño contundente al caer el suelo después.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 comprenderá cómo funciona el suelo de resorte y detectará el ácido en el techo. Una criatura que supere una prueba de Destreza CD 17 empleando herramientas de ladrón, podrá meter pedazos de tabla en el suelo elástico, inhabilitando así la trampa.

## Vanidad cautivadora

*Trampa mágica (nivel 17-20, arriesgada, herir)*

Hay un espejo en la sala cubierto por una sábana o cortina. Retirar esta cobertura y mirar al espejo puede resultar mortal debido al *glifo custodio (de la carne a la piedra)* grabado en el marco.

**Desencadenante (mirar).** Una criatura que mire su propio reflejo en el espejo activa la trampa.

***Efecto (petrificación).*** El glifo lanza *de la carne a la piedra* , eligiendo como objetivo a la criatura activadora. Si su cuerpo está hecho de carne, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. En caso de fallo, quedará apresada a medida que su carne empieza a endurecerse. Si la supera, no resultará afectada.

Una criatura apresada por este efecto debe realizar otra tirada de salvación de Constitución CD 17 al final de cada uno de sus turnos. El conjuro finalizará si supera la salvación del mismo tres veces. Si la falla tres veces, se convertirá en piedra de forma permanente y sufrirá el estado de petrificado. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura consiga tres del mismo tipo.

Si la criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufrirá deformidades similares en caso de volver a su estado original.

La criatura puede restablecerse mediante *restablecimiento mayor* o un efecto mágico más poderoso.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo mediante *detectar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17. Una vez descubierto, una criatura puede desactivarlo superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 o mediante *disipar magia*.

## Los muertos pueden tener colas

*Trampa mágica (nivel 17-20, arriesgada)*

En el suelo yace un cadáver humanoide agarrando un objeto importante o valioso con sus manos muertas. No cabe duda de que recuperarlo perturbará el cuerpo, lo que desencadenará la trampa.

***Detonante (interactuar con el cebo).*** Una criatura que perturbe el cadáver activa la trampa.

***Efecto (invocar criatura).*** De repente el cadáver se retuerce y convulsiona, transformándose en un **nalfeshnee** (o alguna otra criatura de VD 13 o inferior que resulte más apropiada para el área) y atacando a todas las criaturas en el área. El demonio desaparece en una nube de azufre si es reducido a 0 puntos de golpe. No abandonará la zona y se convertirá de nuevo en un cadáver humanoide después de 24 horas.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 17 recuperará el objeto sin activar la trampa.

El cadáver desprende un aura de magia de conjuración cuando se mira con *detectar magia*. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 advertirá marcas de garras y rastros de fuego infernal alrededor del cadáver, indicios de su transformación demoníaca.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento en el cadáver si supera una prueba de característica CD 17 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 17) también inutiliza la trampa.

## Arcón mágico

*Trampa mágica (nivel 17-20, arriesgada, bloquear)*

Este gran baúl de hierro parece impenetrable, aunque la cerradura está maltratada y aflojada.

***Detonante (traer objeto).*** Una criatura que acerque unas herramientas de ladrón a 5 pies o menos del cofre activa la trampa. Esta no se activa si las herramientas están en una bolsa o mochila; solo si están fuera y en la mano de la criatura.

***Efecto (intercambio).*** La criatura activadora debe superar una salvación de Carisma CD 17 o cambiar instantáneamente de lugar con un muñeco de paja que hay dentro del baúl. El arcón está cerrado con llave y puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 17 usando herramientas de ladrón. Sin embargo, una criatura que intente abrir la cerradura desde dentro tiene desventaja en esta prueba.

***Contramedidas (difícil).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 detectará algunos sellos y símbolos arcanos grabados en el cofre. Además, una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Arcana) CD 17 comprenderá el efecto de teletransporte que implican los sellos. El arcón desprende un aura de magia de conjuración cuando se observa con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento en el baúl si supera una prueba de característica CD 17 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 17) también inutiliza la trampa.

## Pinchos abrasadores

*Trampa mecánica (nivel 17-20, arriesgada, herir)*

Una puerta de adamantina decorada con grabados de serpientes en llamas cierra el paso a la siguiente zona. Parece emitir algo de calor, aunque no tanto como para quemar.

***Detonante (abrir/cerrar puerta).*** Abrir la puerta activa la trampa.

***Efecto (objeto oscilante).*** Un brazo mecánico tachonado de púas de adamantina ardientes se balancea desde el techo de la sala contigua. Los pinchos realizan un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura activadora con un bonificador de +10, infligiendo 88 ( 16d10) de daño perforante y 22 (4d10) daño de fuego al impactar. Este ataque no puede obtener ventaja ni desventaja.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela el mecanismo oculto en la puerta. Tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 revela la naturaleza del detonante y permite a una criatura intentar una prueba de Destreza CD 17 mientras usa herramientas de ladrón para desactivar la trampa.

## Salida impactante

*Trampa mágica (nivel 17-20, arriesgada, herir)*

La salida de esta sala está revestida de acero bruñido en diseños serrados de color púrpura. Hay unas runas extrañas estampadas en dichos diseños que enmascaran un *glifo custodio (relámpago en cadena)*.

***Detonante (retirar objeto).*** Al sacar cualquier objeto de valor de la estancia se activa la trampa.

***Efecto (explosión elemental).*** El glifo lanza *relámpago en cadena*, creando un rayo que salta hacia la criatura activadora. Entonces, seis rayos parten desde ese objetivo hasta seis objetivos, cada uno de los cuales debe estar a 30 pies o menos del primero. Un objetivo puede ser una criatura o un objeto, y solo puede ser objetivo de un único rayo.

Un objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17 y sufrirá 45 (10d8) de daño de relámpago si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse el glifo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17, o mediante *detectar magia*. Una vez encontrado, puede interrumpirse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17.

## Derrubio de cráneos

*Trampa mecánica (nivel 17-20, arriesgada, herir)*

El camino a seguir se ha estrechado hasta ser una peligrosa cornisa 1 de un pie de ancho. Las criaturas que se muevan por ella deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o caer 30 pies hasta el suelo, sufriendo 10 (3d6) de daño contundente. Una criatura puede moverse a la mitad de velocidad para superar dicha tirada de forma automática.

***Detonante (placa de presión).*** Pasado un trecho de la repisa, hay una placa de presión en la pared. Una criatura Pequeña o más grande que pasa por la placa sin advertirla se apoyará sobre ella, activando la trampa.

***Efecto (objetos que caen).*** Un compartimento oculto en la pared sobre la repisa se abre para arrojar un aluvión de cráneos humanoides. La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o sufrir 99 ( 18d10) de daño contundente. También deberá realizar una tirada de salvación para evitar caerse de la repisa, como se describió anteriormente.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa. Sin embargo, un resultado total de 10 o menos en la prueba activa la trampa.

## Hedor melodioso

*Trampa mágica (nivel 17-20, arriesgada, entorpecer)*

La sala está llena de instrumentos musicales como laúdes, flautas y tambores que descansan en diferentes soportes o atriles. Todos parecen al menos un poco usados. Al otro lado de la estancia hay una puerta con un marco de madera con grabados de nubes y viento.

***Detonante (musical/auditivo).*** Una criatura que cruce la puerta no necesita estar tocando un instrumento, pero si no se toca ninguno de viento en la sala cuando una criatura sale por la puerta tallada, la trampa se activará.

***Efecto (explosión de ácido/limo).*** Una erupción de lodo de olor asqueroso se esparce desde la puerta sobre la criatura activadora. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedar envenenada durante 10 minutos. Mientras permanezca envenenado, deberá repetir la tirada de salvación al comienzo de cada uno de sus turnos. Si la falla, quedará incapacitado durante 1 asalto, ya que sufre náuseas y arcadas. Rociar a la criatura con un galón de aceite o alcohol elimina el lodo.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Interpretación) CD 17 permite a una criatura interpretar el significado de los grabados en la pared y comprender la trampa. La puerta desprende un aura de magia de abjuración cuando se observa con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento si supera una prueba de característica CD 17 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 17) también inutiliza la trampa.

## El tenue velo

*Trampa mágica (nivel 17-20, arriesgada)*

El aire en esta área está cargado de electricidad estática y olor a ozono, como si se acercara una tormenta. Todo esto es señal de un lugar impregnado de magia salvaje.

***Detonante (lanzar conjuro).*** Una criatura que lance un conjuro en la zona activa la trampa.

***Efecto (magia salvaje).*** La criatura activadora es golpeada por una oleada de retroalimentación mágica. Tira 1d6+2 veces en la siguiente tabla.

| *d10* | *Efecto* |
|---|---|
| 1 | Una lluvia intensa cae en un radio de 60 pies centrado en una criatura objetivo. El área se considera una zona ligeramente oscura. La lluvia sigue a la criatura hasta que está fuera del alcance de la trampa. |
| 2 | Aparece un animal en el espacio desocupado más cercano al objetivo. El animal actúa como lo haría normalmente. Tira un d 100 para determinar qué animal surge. En un 01-25, aparece un **rinoceronte**; en un 26-50, aparece un **elefante** ; y en 51-100, aparece una **rata** . |
| 3 | Una nube de 600 enormes mariposas llena un radio de 30 pies centrado en el objetivo. El área se considera una zona muy oscura. Las mariposas siguen a la criatura hasta que salen del alcance de la trampa. |
| 4 | Crece hierba en el suelo en un radio de 60 pies centrado en el objetivo. Si ya la hay, crece diez veces su tamaño normal y permanece así de alta durante 1 minuto. |
| 5 | Un objeto elegido por el director de juego desaparece en el Plano Etéreo. El objeto no debe llevarse equipado ni transportado, ni tener más de 10 pies en cualquier dimensión y ha de estar dentro del alcance de la trampa. |
| 6 | Al objetivo le salen hojas. A menos que se arranquen, se vuelven marrones y se caen después de 24 horas. |
| 7 | La trampa ataca al objetivo con una gema grande que valga 1d4 x 10 po. |
| 8 | Un estallido de luz brillante y colorida se extiende desde el objetivo en un radio de 30 pies. Él y cada criatura en el área que pueda ver deben superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí misma si tiene éxito. |
| 9 | La piel del objetivo se vuelve azul brillante durante 1d10 días. |
| 10 | El tamaño del objetivo se reduce a la mitad en todas las dimensiones y su peso se reduce a un octavo de lo normal. Esta reducción reduce su tamaño en una categoría; de Mediano a Pequeño, por ejemplo. El objetivo también tiene desventajas en las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza, y sus armas también se encogen para igualar su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén reducidas, los ataques del objetivo con ellas infligen 1 d4 menos de daño (esto no puede reducir el daño por debajo de 1). Este efecto finaliza si se disipa con *disipar magia* (conjuro de nivel 3) o *levantar maldición*, o después de 1 minuto. |

**Contramedidas.** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 comprenderá la naturaleza de la trampa. *Detectar magia* o un efecto similar también puede revelarla, pero también activarla.

## ¡Árbol va!

*Trampa mecánica (nivel 17-20, arriesgada, contener)*

Unos troncos horizontales de 2 pies de diámetro descienden rodando del techo después de activarse un cable trampa en el pasillo. Los canales en las paredes guían los troncos a medida que se estrellan en las partes delantera y trasera del área alrededor del cable trampa, atrapando a los que están cerca de este entre dos paredes de troncos del suelo al techo.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que cruce el cable trampa activa la trampa.

***Efecto (jaula).*** Unos gruesos maderos ocultos en el techo del pasillo caen por unos canales en las paredes delante y detrás del cable trampa, creando una jaula de madera de 20 pies de largo por 10 pies de ancho dentro del pasillo. Cualquier criatura en la trayectoria de los maderos rodantes debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 70 (20d6) de daño contundente en caso de fallar, o la mitad en caso de superarla. Cada tronco tiene una CA de 5, 50 puntos de golpe, inmunidad al daño perforante y vulnerabilidad al daño de fuego.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 advierte los canales en las paredes por donde caen los troncos. El cable trampa puede encontrarse superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, e inutilizarse si se supera una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón.

# Mortal de nivel 17-20

Es casi seguro que estas trampas matarán a los personajes de estos niveles.

## Alarma antimagos

*Trampa mágica (nivel 17-20, mortal, alarma)*

Un anillo de piedra labrada ornamentada de 1 pie de grosor rodea un área circular de 25 pies de diámetro en el centro de la estancia. El techo directamente encima del anillo tiene un *glifo custodio (disipar magia)*.

***Detonante (lanzar conjuro).*** Lanzar un conjuro dentro del anillo de piedra activa la trampa.

***Efecto (disipar magia).*** El glifo lanza *disipar magia* como un conjuro de nivel 9 apuntando a la criatura activadora. Cualquier conjuro de nivel 9 o inferior activo en la criatura, finaliza. El glifo también emite una campanada audible que resuena en el área y puede oírse hasta a 60 pies de distancia.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela el glifo. Una vez encontrado, puede disiparse mediante *disipar magia* o inutilizarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

## Anillo llameante traicionero

*Trampa mecánica (nivel 17-20, mortal, herir)*

Un anillo de piedra decorativa de 1 pie de grosor rodea un área circular de 25 pies de diámetro en el centro de la estancia. El techo directamente encima del anillo está ennegrecido con hollín y en el cuadrado de 5 pies de lado en el centro del círculo hay algo intrigante.

***Detonante (suelo sensible al peso).*** Cuando una criatura Pequeña o más grande pisa un espacio adyacente al cuadrado de 5 pies de lado en el centro del área dentro del anillo, activa una placa de presión. Partes de la mampostería se deslizan, revelando surtidores que vierten aceite en llamas en el suelo desde el borde interior del anillo.

***Efecto (muro de fuego).*** El aceite en llamas crea una pared de llamas en forma de anillo de 25 pies de diámetro, 20 de altura y 1 de grosor. El muro es opaco, dura 1 minuto y, cuando este muro aparece, cada criatura dentro de su área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si se falla, sufrirá 87 (25d6) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si se supera.

El lado del muro que mira hacia adentro inflige el daño de fuego de la trampa a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado o en el interior de las llamas. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. Sin embargo, el otro lado del muro no inflige daño.

Una criatura que esté adyacente al muro y supere una prueba de Constitución CD 20 usando herramientas de ladrón, finalizará este efecto.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, la desactiva.

## Mejor no molestar

*Trampa híbrida (nivel 17-20, mortal, entorpecer)*

Hay un altar adornado con reliquias fascinantes, incluyendo una calavera con joyas que yace bajo una cúpula de cristal. Dicha cubierta está encantada para contener la maldición del cráneo.

***Detonante (coger/mover objeto).*** Una criatura que quita la cúpula de cristal que cubre el cráneo dispara la trampa.

***Efecto (cansancio).*** Todas las criaturas vivientes a 60 pies o menos de la calavera enjoyada deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al comienzo de sus turnos o adquirir 1 nivel de cansancio. El cráneo no tiene ningún efecto sobre los autómatas o los muertos vivientes. Cubrir la calavera con la cúpula finaliza este efecto.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 20 reconoce el cráneo y comprende el peligro que representa. La cúpula de vidrio posee un aura de magia de abjuración cuando se mira con *detectar magia*, mientras que la calavera desprende un aura de magia de nigromancia.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20; *disipar magia* (CD 20) también inutiliza la trampa.

## Enfriar el ánimo

*Trampa mecánica (nivel 17-20, mortal, bloquear)*

Además de las salidas más convencionales de esta sala, parece que una sección de una pared con paneles de madera está hecha de yeso en vez de con ladrillos.

***Detonante (romper objeto).*** Romper la pared falsa activa la trampa.

***Efecto (jaula).*** Unas barras salen disparadas desde el suelo alrededor de la sección rota de la pared en un círculo de 10 pies, creando una jaula del suelo al techo. Cualquier criatura que se encuentre en el área cuando se activa la trampa debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o quedar atrapada en la jaula.

Las barras están hechas de adamantina y encantadas, y empiezan a enfriarse poco a poco hasta la temperatura de congelación. Cualquier criatura que comience su turno a 5 pies o menos de la jaula sufre 11 (2d10) daño de frío. Este daño aumenta en 2d10 cada asalto.

Romper la jaula requiere superar una prueba de Fuerza CD 20. Una criatura que tenga éxito en una prueba de Destreza CD 20 logrará que las barras se retraigan.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela los mecanismos ocultos en la pared falsa y el suelo. Una criatura que tenga éxito en una prueba de Inteligencia CD 20 con herramientas de albañil también detectará la falsedad del muro.

Una vez descubierta, superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela la naturaleza del detonante y permite a una criatura desactivar la trampa si supera una prueba de Destreza CD 20 mientras usa herramientas de ladrón.

## Paseo en tronco

*Trampa mecánica (nivel 17-20, mortal, herir)*

Más adelante hay un abismo de 50 pies de profundidad y 15 de pies de ancho. Una placa de presión en el borde del abismo activa un tronco oscilante diseñado para empujar al abismo a cualquier criatura en su camino. Sin embargo, las criaturas inteligentes pueden usar el tronco oscilante para cruzar.

***Detonante (placa de presión).*** Una criatura que pise la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (objeto oscilante).*** Un enorme tronco sujeto al techo se balancea hacia el borde del abismo. Todas las criaturas a 15 pies o menos del borde del mismo deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Una criatura que falle sufre 70 (20d6) de daño contundente y cae en la sima, sufriendo 17 (5d6) de daño contundente adicional. Si una criatura la supera, sufrirá 35 (10d6) de daño contundente y será lanzada al otro lado del abismo.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el tronco. La trampa puede inhabilitarse superando una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, pero un resultado total de 10 o menos en la prueba, la activa.

## El problema del charco creciente

*Trampa híbrida (nivel 17-20, mortal, herir)*

El pasadizo termina en un área pequeña con un viejo pozo y agua que gotea desde arriba sin parar. El pozo está desbordado; el exceso de agua llega hasta el suelo y forma charcos en el pasillo. Hay un cable trampa tendido en el charco más alejado del pozo.

***Detonante (cable trampa).*** Una criatura que rompa el cable trampa alerta a los elementales al acecho.

***Efecto (liberar criaturas).*** El pozo alberga **2 elementales de agua** que emergen de él y atacan a todas las criaturas. Si los reducen a 0 puntos de golpe, se desmoronarán en pequeños charcos. No abandonarán el área y volverán a su estado latente transcurridas 24 horas.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Naturaleza) o de Sabiduría (Supervivencia) CD 20, revela pistas de que el agua que sale del pozo se comporta de manera extraña, indicio de la existencia de un elemental.

## ¡Tris-tras!

*Trampa híbrida (nivel 17-20, mortal, herir)*

En el centro de esta sala, por lo demás vacía, hay una magnífica arcada de mármol. Mirar a través del arco muestra un bosque que no puede verse de otra forma. Hay una *runa de detección* incorporada en el diseño de la clave de la arcada.

***Detonante (cruzar el umbral).*** Pasar por el arco activa la trampa.

***Efecto (objeto oscilante).*** Cuando la runa se activa, libera una *espadón de hoja afilada* que ataca a la criatura activadora. La espada realiza un ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador de +12, infligiendo 100 (20d6+30) de daño cortante mágico si impacta. Si la espada saca un 20 en la tirada de ataque, la criatura activadora sufre 14 (4d6) de daño cortante adicional. Luego la espada tira otro d20: si saca un 20, amputa una de las extremidades del objetivo, y el director de juego determina el efecto de dicha pérdida. Si la criatura no tiene extremidades que cortar, la espada secciona una parte de su cuerpo.

***Contramedidas.*** La runa puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 o mediante *detectar magia*. Una vez hallada, puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20; *disipar magia* también inutiliza la trampa.

## Telescalera

*Trampa mágica (nivel 17-20, mortal, bloquear)*

Esta formidable escalera de caracol está sembrada de huesos y partes de armadura. Escrito en infernal con sangre en el escalón inferior hay un pasaje de un texto demoníaco.

***Detonante (detector de criatura).*** Cualquier criatura que no sea muerto viviente que use las escaleras activa la trampa.

***Efecto (teletransporte).*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 20 o ser teletransportada a algún otro lugar de la mazmorra o área, por lo general a una prisión de algún tipo.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20 reconoce el texto y comprende la naturaleza de la trampa. Las escaleras desprenden un aura de magia de conjuración cuando se miran con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento en las escaleras si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20; *disipar magia*(CD 19) también inutiliza la trampa.

## Indigno

*Trampa mecánica (nivel 17-20, mortal, bloquear)*

En las paredes cuelgan retratos de nobles o reyes muertos vivientes, cada uno entre inmaculados marcos blancos de huesos fundidos. Hay un retrato cubierto por una cortina de terciopelo rojo con una cuerda negra enredada.

***Detonante (tirar de la cuerda/cadena).*** Tirar de la cuerda activa la trampa.

***Efecto (caer en la guarida del monstruo).*** El suelo bajo el retrato se abre, revelando un agujero de 10 pies de ancho y una caída de 20 pies. Una criatura que esté sobre la trampilla debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o caer y sufrir 70 (20d6) de daño contundente.

En el fondo del pozo hay una sala cuadrada de 30 pies de lado. Dentro hay un **gólem de piedra** tallado para que parezca el esqueleto de un minotauro. El gólem ataca a cualquier criatura que caiga al pozo.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela la trampilla, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

## Despierta al dragón

*Trampa mágica (nivel 17-20, mortal, herir)*

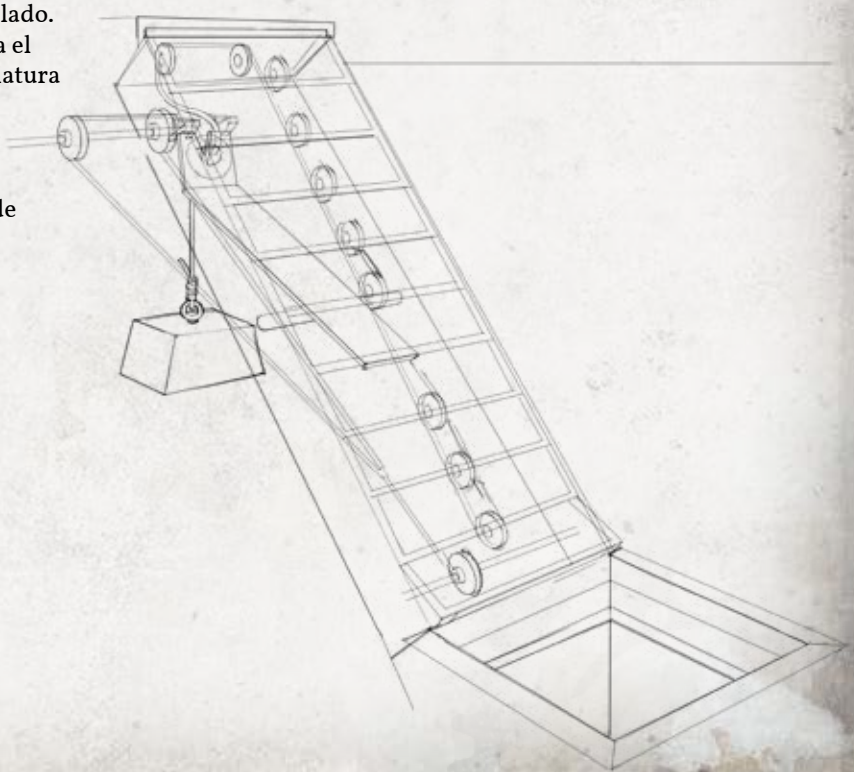
Dentro de esta gran sala hay una enorme estatua de piedra de un dragón. Una puerta sellada bloquea el camino a seguir y en las paredes de la estancia hay escritas varias partituras. Tocar las notas musicales correctas abre la puerta; tocar las equivocadas despierta al dragón.

***Detonante (musical/auditivo).*** Una criatura puede realizar una prueba de Carisma (Interpretación) CD 20 para identificar los distintos fragmentos de música en la pared y reproducir uno. La puerta se abrirá si la supera; fracasar activa la trampa.

***Efecto (liberar criaturas).*** La estatua se anima, convirtiéndose en un **dragón negro joven** que ataca a todas las criaturas de la zona. Se convertirá en polvo si es reducido a 0 puntos de golpe. No abandonará el área y volverá a convertirse en piedra al cabo de 24 horas.

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia CD 20 (Historia o Interpretación ) conoce la estatua del dragón y comprende la trampa. La estatua desprende un aura de magia de abjuración cuando se observa con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento de la estatua si supera una prueba de característica CD 20 usando su aptitud mágica; *disipar magia*(CD 19) también inutiliza la trampa.



# Trampas complejas

Una trampa compleja posee múltiples detonantes, o uno con múltiples estimuladores (como palancas o botones) y múltiples efectos, o un efecto con etapas. La mayoría de las veces, las trampas complejas se reinician una vez que han pasado por todos sus efectos o fases.

Al igual que una trampa sencilla, una trampa compleja está destinada a herir, entorpecer o imponer alguna situación negativa a sus objetivos. Sin embargo, por lo general una trampa sencilla solo tiene un detonante y un efecto, y lo habitual es que no se reinicien una vez activadas.

A menudo las trampas y los rompecabezas complejos se confunden entre sí. Ambos tienden a poseer partes móviles (metafórica o literalmente), ambos pueden ser mentalmente desafiantes y ambos pueden poseer componentes similares. La principal diferencia es el objetivo del obstáculo ya que, en muchos casos, una trampa compleja desafía al *personaje*, mientras que un rompecabezas desafía al *jugador*.

***Ajustes menores*** . Si te gusta alguna trampa de este capítulo, siempre puedes ajustarla para proporcionar el nivel correcto de desafío a los personajes de tu campaña. Capítulo 9: Diseño de trampas tiene tablas para cosas como las CD de las pruebas de característica, el daño y otras variables de una trampa. Encuentra lo que mejor se adapte a tus necesidades y utilízalo en lugar de los perfiles que se proporcionen en este capítulo.

## Lectura de una trampa compleja

Una trampa compleja es una amenaza dinámica con más elementos que una trampa sencilla. Sin embargo, el tipo, rango de nivel, letalidad, propósito, detonante y contramedidas de una trampa compleja funcionan igual que para las trampas sencillas.

***Iniciativa.*** Una trampa compleja tiene turnos igual que una criatura y esta parte de la descripción te dice cuándo actúa la trampa durante el asalto. Una trampa compleja siempre actúa después de una criatura que tenga el mismo orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Cuando una trampa actúa, produce efectos específicos que se detallan aquí.

***Elementos dinámicos.*** Algunas trampas complejas implican amenazas que aumentan de gravedad con el paso del tiempo. Por lo general, estos elementos tienen lugar al final de los turnos de la trampa o como respuesta a las acciones de una criatura.

***Elementos constantes.*** Una trampa compleja puede dañar o afectar a las criaturas incluso cuando no está en su turno. Estos elementos suelen afectar a las criaturas que terminan su turno en determinadas zonas.

# Tabla de trampas complejas

Tira un d100 en la tabla de abajo para elegir una trampa compleja aleatoria, o selecciona el nivel deseado y tira un d10.

| | d100 | d10 | Trampa | Página |
|---|---|---|---|---|
| Nivel 1-4 | 1-4 | 1-2 | Escalera tobogán | 88 |
| | 5-8 | 3-4 | Cuchilla de pared | 89 |
| | 9-12 | 5-6 | Un breve arrastre | 89 |
| | 13-16 | 7-8 | Bolos de madera embrujada | 90 |
| | 17-20 | 9-10 | Pozo inundado | 90 |
| Nivel 5-8 | 21-24 | 1-2 | Puñalada en la oscuridad | 91 |
| | 25-28 | 3-4 | El reloj de arena | 91 |
| | 29-32 | 5-6 | Pasadizo perforante | 92 |
| | 33-36 | 7-8 | Fuego abajo | 92 |
| | 37-40 | 9-10 | Gárgolas gaseosas | 93 |
| Nivel 9-12 | 41-44 | 1-2 | Suelo de trampilla | 94 |
| | 45-48 | 3-4 | El ablandador | 94 |
| | 49-52 | 5-6 | Tobogán de agua | 95 |
| | 53-56 | 7-8 | Prismas peligrosos | 96 |
| | 57-60 | 9-10 | Cámara de inundación | 96 |
| Nivel 13-16 | 61-64 | 1-2 | Ratas en un laberinto | 97 |
| | 65-68 | 3-4 | Cocina loca | 97 |
| | 69-72 | 5-6 | Aspecto del kraken | 98 |
| | 73-76 | 7-8 | Vaya movida | 99 |
| | 77-80 | 9-10 | A la brasa | 100 |
| Nivel 17-20 | 81-84 | 1-2 | Fluido inflamable | 100 |
| | 85-88 | 3-4 | Un gorgojo necesario | 101 |
| | 89-92 | 5-6 | El curso de la tormenta | 102 |
| | 93-96 | 7-8 | Caída libre | 102 |
| | 97-100 | 9-10 | Crisol | 103 |

## Escalera tobogán

*Trampa mecánica (nivel 1-4, contratiempo, herir)*

Una escalera de 200 pies de largo y 10 pies de ancho sube de un piso al siguiente. A 120 pies de la parte inferior hay una placa de presión que convierte las escaleras en un tobogán. Las criaturas en las escaleras caen deslizándose hacia la trayectoria de unos virotes disparados desde agujeros en las paredes. Una vez que llegan al pie de las escaleras, son arrojados a un pozo.

***Detonante (superficie sensible al peso).*** Dos o más criaturas Medianas o más grandes que se encuentren de pie en los escalones más allá de la marca de 120 pies activan la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** La escalera tobogán es principalmente una rampa que tira a las criaturas al pozo en su parte inferior, pero también posee virotes que se disparan a las criaturas a lo largo de los 120 pies desde el área del detonante hasta la trampilla.

- **Escaleras a tobogán (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Las escaleras se pliegan hacia abajo, convirtiéndose en un tobogán que se considera terreno difícil. Cada criatura en cualquier parte de las escaleras debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer derribada.
- **Apertura del pozo (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Se abre una trampilla en el rellano inferior de las escaleras, revelando un foso de 10 pies de profundidad.
- **Virotes ocultos (iniciativa 10).** Se disparan virotes desde agujeros en las paredes en los 120 pies entre el lugar del detonante y la trampilla, haciendo un ataque contra cada criatura en esa zona: bonificador de ataque de +5; 2(1d4) de daño penetrante al impactar.

***Elementos dinámicos.*** Una criatura que empiece su turno en el tobogán se mueve 30 pies hacia abajo en dirección al pozo. La distancia que se desplaza la criatura aumenta en 30 pies cada vez que comienza su turno en el tobogán.

***Elementos constantes.*** Las criaturas sufren una lluvia de virotes de ballesta mientras están en el tobogán y caen al pozo cuando llegan al final.

- **Lluvia de virotes.** Cualquier criatura que termine su turno en el área de los virotes ocultos es objetivo de un ataque a distancia: bonificador de ataque de +5; sufriendo 2(1d4) de daño perforante al impactar.
- **En el pozo.** Una criatura que llegue al final del tobogán mientras está derribado o moviéndose más rápido que su velocidad base debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer al pozo, sufriendo 3 (1d6) de daño contundente y aterrizando derribada.

***Contramedidas.*** Las criaturas pueden evitar activar la escalera tobogán y lidiar con estos elementos de varias formas.

**Detonante.** Una criatura puede detectar los escalones sensibles al peso que activan la trampa si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Una vez hallado el detonante, puede desactivarse superando una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón.

**Escaleras a tobogán.** Una criatura puede intentar hacer que el tobogán vuelva a convertirse en escaleras superando una prueba de destreza CD 10 mientras utiliza unas herramientas de ladrón.

**Abrir el pozo.** Una criatura puede trepar fuera del pozo superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Las puertas de la trampilla pueden cerrarse superando una prueba de Fuerza CD 10; ambas se cierran encajándose la una con la otra. Sin embargo, una criatura que falle esta prueba caerá al foso.

**Virotes ocultos.** Las criaturas que superen una Prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encuentran los agujeros en una sección de 5 pies de pared desde la que se disparan los virotes. Entonces pueden usar una acción para taparlos con un paño o algo similar, evitando que se disparen los virotes en esa área.

## Cuchilla de pared

*Trampa mecánica (nivel 1 -4, moderada, herir)*

El pasillo de 10 pies de ancho está compuesto de losas, una de las cuales es una placa de presión. Cuando una criatura la pisa, una cuchilla curva sale de la pared y corta a los objetivos a su alcance. Luego continúa cortando, bloqueando así el pasillo.

***Detonante*** . Una criatura de tamaño Pequeño o más grande que pise la placa de presión activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en la posición 20 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Una hoja de guadaña emerge de un panel oculto en la pared y ataca.

**Cuchilla segadora (iniciativa 20)**. Las criaturas en una línea de 10 pies frente a la cuchilla deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 2 (1d4) de daño cortante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

***Elementos dinámicos.*** La cuchilla se vuelve más peligrosa cuanto más tiempo permanece activa la trampa.

**La cuchilla se acelera**. La hoja se mueve cada vez más deprisa. Cada vez que actúa la trampa, el daño de la cuchilla segadora aumenta en 2(1d4) hasta un máximo de 10 (4d4).

***Elementos constantes.*** La cuchilla segadora corta a las criaturas que tiene delante.

**Cuchilla segadora**. Cualquier criatura que termine su turno en una línea de 10 pies en frente de la hoja debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo el daño actual de la cuchilla si falla, o la mitad si la supera.

***Contramedidas.*** El detonante y el elemento activo de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Placa de presión (Sensible).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón la inutiliza, impidiendo la activación de la trampa. Sin embargo, si el resultado total de la prueba de Destreza es de 5 o menos, la trampa se activa.

**Cuchilla segadora .** Los personajes pueden romper la hoja, dañar sus componentes o discernir cómo evitarla.

*Inteligencia (Investigación), CD 12.* Una criatura que vea la cuchilla puede, como acción, intentar una prueba de Inteligencia (Investigación). Superarla significa que la criatura ha aprendido a anticipar el movimiento de la hoja, lo que le da ventaja en la siguiente tirada de salvación de Destreza realizada para evitarla mientras no esté incapacitada.

*Atacar.* Una criatura en el área puede preparar un ataque para golpear la hoja cuando pase. Sin embargo, la criatura tendrá desventaja en su siguiente tirada de salvación de Destreza para evitar la cuchilla. En ese momento, la criatura ataca. La cuchilla tiene CD 15, 15 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

*Prueba de Destreza con herramientas de ladrón, CD 12.* Las criaturas pueden emplear herramientas de ladrón en la zona de la cuchilla para desbaratar su mecanismo. Si la prueba se supera, la cuchilla no se activará.

## Un breve arrastre

*Trampa mecánica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

Una sección del suelo contiene una trampilla cerrada, sensible a los toques, los golpes o ser estudiada. Si se activa, las puertas se abrirán y una enredadera agarrará a la criatura activadora, arrastrándola a través de la trampilla hasta un nido de **estirges**.

***Detonante (tocar/golpear)***. Aplicar presión a la trampilla cerrada mediante golpecitos o toques activa la trampa. Las criaturas pueden investigar la trampilla sin activar el detonante superando una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en la posición 20 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Esta trampa consiste en una trampilla que se abre, un cepo que arrastra a la criatura activadora por una pendiente hacia una sala y un nido de **4 estirges**.

**Se abre la trampilla (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. La trampilla se desbloquea y se abre, trabándose para permanecer abierta . Una criatura sobre la trampilla debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o deslizarse por una rampa de 30 pies de largo,sufriendo 3 (1d6) de daño contundente y aterrizando derribada en la sala de abajo.

**Enredadera atrapadora (iniciativa 20).** Una enredadera sale disparada de la trampilla hacia la criatura activadora. Debe superar una Tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir 3 (1d6) de daño contundente y quedar apresada hasta que se libere.

***Elementos dinámicos.*** Una criatura que finalice su turno mientras está apresada por la enredadera es arrastrada 30 pies por una pendiente hacia la estancia con las estirges. Entonces la suelta.

***Elementos constantes.*** La sala es el hogar de **4 estirges** que atacan a las criaturas arrastradas por la enredadera. Las estirges no abandonarán la estancia por sí mismas.

***Contramedidas.*** El detonante y la enredadera de la trampa pueden frustrarse por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela la sensibilidad de la trampilla. Puede inutilizarse superando una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón. Tener éxito en esta prueba también desbloquea la trampilla.

**Enredadera atrapadora.** Superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 permite escapar a una criatura atrapada por la enredadera. También es posible cortar la enredadera; tiene CA 15, 15 puntos de golpe, inmunidad al daño de veneno y psíquico y vulnerabilidad al daño de fuego.

## Bolos de madera embrujada

*Trampa híbrida (nivel 1-4, arriesgada, herir)*

Este corredor inclinado de 200 pies de largo está lleno de esqueletos aplastados y tiene una puerta cerrada en su extremo inferior. Hay un acertijo sencillo escrito en un mosaico sobre la puerta. Responder al acertijo hace que los esqueletos se reanimen; entonces cae una calavera gigante del techo y empieza a rodar hacia la puerta.

***Detonante***. Pronunciar la respuesta al acertijo mientras se está en el pasillo activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en 20 y 10 de iniciativa.

***Elementos activos.*** Esta trampa reanima los esqueletos y luego deja caer un cráneo gigante en el pasillo que rueda hasta el fondo.

**Reanimar criaturas (iniciativa 20). 3 esqueletos** se animan y atacan a las criaturas vivas en el pasillo. La trampa no puede animar más de 12 esqueletos a la vez. Si animan más de 12, los 3 más antiguos se convierten en polvo.

**Calavera rodante (iniciativa 10).** La primera vez que se activa este elemento, un cráneo enorme cae desde una trampilla en el techo y comienza a rodar por el pasillo a una velocidad de 50 pies por asalto. La calavera se desplaza otros 50 pies por el pasillo en las activaciones posteriores.

**Esqueletos (iniciativa 10).** Los esqueletos animados se mueven y atacan a los seres vivos en el pasillo.

***Elementos constantes.*** El enorme cráneo que recorre el pasillo amenaza con aplastar todo a su paso.

**Calavera gigante.** Cada criatura en el camino del cráneo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si la falla, sufrirá 10 (3d6) de daño contundente y quedará derribada. Si supera la tirada sufrirá la mitad de ese daño y no resultará derribada. Los objetos que bloqueen la calavera, como un muro conjurado, sufren el daño máximo del impacto.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante**. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17 o una prueba de Sabiduría (Perspicacia)CD 17 deducirá o intuirá la palabra activadora. Tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 permite a una criatura advertir la trampilla oculta en el techo. El pasillo posee un aura de magia de nigromancia cuando se mira con *detectar magia* y el mosaico tiene una runa de detección oculta en su diseño.

**Reanimar criaturas.** La puerta al final del pasillo puede abrirse superando una prueba de Fuerza CD 17, o una de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón. Una vez que se abre la puerta, la trampa deja de animar esqueletos.

**Calavera rodante.** Si el cráneo golpea una barrera sin destruirla, se detendrá. La calavera se hace pedazos cuando golpea la puerta en el extremo inferior del corredor. Además, se convertirá en polvo si sale rodando del pasillo.

## Pozo inundado

*Trampa compleja (nivel 1-4, mortal, herir)*

Hay una trampilla escondida en el suelo que deja caer a las criaturas en un pozo que rápidamente se convierte en una tumba acuática.

***Detonante***. La trampa se activa cuando dos o más criaturas de tamaño Mediano están sobre la trampilla.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en 20 y 10 de iniciativa.

***Elementos activos.*** El pozo inundado consiste en una trampilla cerrada y un foso que se llena lentamente de agua.

**Trampilla (iniciativa 20)**. Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Hay una trampilla de 10 por 10 pies en el suelo que se mantiene cerrada con un poderoso resorte. Una vez activada, se abre y deja caer a las criaturas al pozo. Luego, la portezuela vuelve a colocarse y unas varillas se deslizan por dentro, fijándola en su sitio.

El pozo de debajo tiene 20 pies de profundidad y cualquier criatura que esté sobre él cuando se activa la trampa debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si la falla, caerá en el foso y sufrirá 7 (2d6) de daño contundente.

**Afluencia de agua (iniciativa 10).** El agua llena el pozo a una velocidad de 5 pies por asalto.

***Elementos constantes.*** El foso se llena lentamente de agua, lo que dificulta los intentos de huir.

**Mantenerse a flote.** El agua está a la altura del pecho para las criaturas Pequeñas al cabo de 2 asaltos, y cualquier prueba de habilidad realizada para desactivar la trampa tiene desventaja. Las tiradas de ataque para romper los surtidores o la trampilla no resultan afectadas.

Las criaturas empiezan a flotar después de 3 asaltos. Una criatura que esté flotando en el agua puede mantener la cabeza arriba durante un número de minutos igual a 1 + su puntuación de Constitución. Pasado ese tiempo, empezará a contener la respiración para no ahogarse.

Transcurridos 4 asaltos, el agua del pozo es lo bastante profunda como para que las pruebas de característica realizadas para desactivar la trampa tengan desventaja. Una tirada de ataque realizada por una criatura que no tenga velocidad nadando (ya sea natural u otorgada por la magia) sufre desventaja a menos que el arma sea una daga, jabalina, espada corta, lanza o tridente.

***Contramedidas.*** Las criaturas pueden lidiar con los elementos de la trampa de múltiples formas.

**Trampilla.** Puede descubrirse la trampilla antes de que se abra. Una vez que se cierra, puede ser atacada o desbloqueada.

*Detectar.* Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela la trampilla, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

*Atacar.* Una criatura puede atacar la trampilla y, con suerte, abrirla antes de que sus compañeros se ahoguen. La trampilla tiene CA 15, 50 (5d10) puntos de golpe, inmunidad al daño perforante, de veneno y psíquico, y vulnerabilidad al daño de fuego.

*Desbloquear.* La trampilla puede desbloquearse superando una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón.

**Surtidores** . El agua fluye al pozo por 4 caños y dejará de llenar el pozo cuando los 4 se hayan cerrado de algún modo.

*Atacar.* Una criatura puede destruir un caño con un ataque cuerpo a cuerpo si lo tiene adyacente. Todos los caños tienen CA 19, 5 (2d4) puntos de golpe, inmunidad al daño de veneno y psíquico y vulnerabilidad al daño contundente.

*Taponar.* Si una criatura puede alcanzar un caño, podrá introducirle un objeto o un paño. Cualquier conjuro que inflija daño de frío puede congelar un surtidor hasta cerrarlo.

## Puñalada en la oscuridad

*Trampa híbrida (nivel 5-8, contratiempo, herir)*

Esta sala de techo bajo está custodiada por un encantamiento mágico que activa una trampa cuando una criatura habla en su interior. Cuando se activa, las criaturas dentro de la estancia quedan cegadas por el destello de luz de una linterna en mitad del techo, mientras unas lanzas apuñalan una y otra vez.

***Detonante***. Hablar en esta sala activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Puñalada en la oscuridad intenta cegar mágicamente a las criaturas del interior y apuñalarlas con lanzas repetidamente.

**Ceguera (iniciativa 20)**. Todas las criaturas dentro de la estancia deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedar cegadas. Una criatura cegada puede repetir la tirada de salvación al final de su turno, finalizando el efecto sobre sí misma si la supera. Una criatura que supere esta tirada de salvación es inmune a la ceguera mágica durante 1 minuto.

**Lanzas (iniciativa 10).** Unas lanzas apuñalan desde agujeros ocultos en el techo de la estancia. Cada criatura en la sala debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10 , sufriendo 3 (1d6) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos constantes.*** Puñalada en la oscuridad afecta a cada criatura que concluye su turno en la estancia.

**Lanzas**. Cualquier criatura que concluya su turno en la estancia debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 3 (1d6) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante**. La linterna en el techo de la sala posee un aura de magia de abjuración y nigromancia cuando se observa con *detectar magia*. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 mientras examina la linterna encontrará algunos extraños sellos en ella. Si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10, comprenderá la trampa.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento sobre la lámpara con *disipar magia* o si tiene éxito en una prueba de característica CD 10 empleando su aptitud mágica.

**Lanzas.** La forma más fácil de evitar las lanzas es tirarse al suelo, ya que no son lo bastante largas para llegar al suelo de la estancia. En su defecto, un personaje puede preparar una acción para partir las lanzas cuando apuñalen. La criatura hace su tirada de salvación de Destreza contra las lanzas con desventaja pero, una vez que haya sufrido daño, puede romper la lanza superando una prueba de Fuerza CD 10. Esto hace que un cuadrado de 5 pies de la sala permanezca a salvo del elemento lanzas.

## El reloj de arena

*Trampa híbrida (nivel 5-8, moderada, entorpecer)*

Esta trampa está colocada en una cámara cónica; un cono invertido lleno de arena queda oculto por una placa deslizante en el techo que tiene grabado un sello en forma de calavera. Si una criatura derrama sangre en la sala, la placa deslizante se retirará, comunicando ambas estancias y permitiendo que la arena se vierta en la de abajo. Las puertas se cierran, impidiendo la huida, y la arena porta una maldición para envejecer a cualquier criatura enterrada en ella.

***Detonante***. Derramar sangre dentro de la sala activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Esta trampa cierra las puertas y la arena maldita empieza a verterse en la estancia.

**Puertas bloqueadas (iniciativa 20).** Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Las salidas y entradas a esta sala se cierran de golpe y se bloquean.

**Arena que cae (iniciativa 10).** Una placa deslizante en el techo se retira y empieza a verterse arena en la sala a través de un agujero de 5 pies de ancho. Las criaturas en la zona deben superar una tirada de salvación de Destreza al comienzo de sus turnos para permanecer sobre la arena. La CD empieza en 12 y aumenta en 2 al final de cada asalto.

Una criatura que falle una tirada de salvación resulta enterrada hasta las rodillas y queda apresada. En su siguiente tirada de salvación, si la criatura tiene éxito, se liberará y ya no estará apresada; Por el contrario, si falla, quedará enterrada hasta la cintura y permanecerá apresada.

Una criatura enterrada hasta la cintura debe realizar una tirada de salvación de Fuerza al comienzo de su turno, usando la CD de salvación actual de la trampa. Si la supera, se liberará de la arena, y si la falla, quedará enterrado hasta el cuello e inmovilizada. En su siguiente turno, la criatura queda completamente enterrada y empieza a asfixiarse.

Una criatura puede desenterrar a otra como acción superando una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de salvación actual de la trampa. Conjuros como *libertad de movimiento* o modalidades de movimiento como excavar también pueden permitir que las criaturas se desplacen libremente por la arena.

***Elementos dinámicos.*** Con el tiempo se vuelve cada vez más difícil evitar la arena que cae.

**Avalancha de granos**. Cada vez que se activa la arena que cae, la CD de las tiradas de salvación realizadas para evitar ser enterrado o sacar criaturas aumenta en 2. La CD de las pruebas de característica para desbloquear o empujar las puertas cerradas también aumenta de esta manera.

***Elementos constantes.*** La arena está maldita para envejecer a cualquier criatura que termine su turno enterrada en ella.

**Arenas del tiempo** . Una criatura que concluya su turno inmovilizada por la arena que cae debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o envejecer 1d10 años.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Una criatura puede detectar los huecos alrededor de la placa deslizante si supera un prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12. El sello del cráneo desprende un aura de magia de abjuración cuando se mira con *detectar magia*, y una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 12 comprende la naturaleza de la trampa. El sello puede desactivarse con *disipar magia* o por un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 12 empleando su aptitud mágica.

**Abrir las puertas**. La cerradura de las puertas se ha mejorado con *cerradura arcana*, que puede hallarse con *detectar magia* . Una criatura puede forzar la cerradura de las puertas como acción superando una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón. Las puertas pueden empujarse hasta abrirse como una acción si se supera una prueba de Fuerza CD 12.

**Bloquear la arena.** Los personajes que puedan alcanzar el techo de la sala pueden detener la arena que cae de las siguientes formas:

*Deslizar la placa.* Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 encuentra una manera de desbloquear la placa, logrando que vuelva a deslizarse para separar ambas estancias.

*Sustituir la placa.* Una criatura puede bloquear el agujero en el techo de la sala reemplazando la placa. Como acción, una criatura a 5 pies del agujero puede bloquearlo hasta el comienzo de su siguiente turno con un escudo u objeto similar si supera una prueba de Fuerza CD 12. Cualquier barrera conjurada que cubra el agujero también detiene la caída de arena.

## Pasadizo perforante

*Trampa mecánica (nivel 5-8, peligrosa, herir)*

Esta trampa se activa mediante un cable trampa colocado a mitad del pasillo. Hay una balista de repetición escondida en la pared al final de un pasillo de 5 pies de ancho y 100 pies de largo que dispara a las criaturas que activan la trampa, al tiempo que cae una barrera para cerrar la salida.

***Detonante*** . Tropezar con el cable activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20, 10 y 5 del orden de iniciativa..

***Elementos activos.*** El pasadizo perforante dispara virotes de balista por el pasillo y deja caer una barrera de madera en la salida.

**Barrera (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Una barrera de madera de 1 pie de grosor cae desde el techo, 10 pies por delante de la salida del pasillo. Una criatura a 5 pies o menos de la barrera puede realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la supera, podrá elegir en qué lado de la barrera acaba; en caso de fallar, deberá permanecer donde está.

**Virotes (iniciativa 10 y 5).** Una balista oculta dispara por el pasillo. La primera criatura en el corredor es el objetivo de un ataque: bonificador de ataque de +8; 16 (3d10) de daño perforante al impactar.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante (sensible).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el cable trampa, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

**Barrera.** Superar una prueba de Fuerza CD 15 basta para levantar la barrera lo suficientemente alto como para que una criatura Mediana o más pequeña se arrastre por debajo. La barrera también puede destruirse; tiene CA15, 50 puntos de golpe, inmunidad al daño de veneno y psíquico y vulnerabilidad al daño de fuego.

**Virotes.** Una criatura a 5 pies o menos de la balista oculta puede desactivarla después de 3 asaltos superando pruebas de característica.

- **Asalto 1:** la criatura puede localizar la balista oculta ,como acción, si supera una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 15.
- **Asalto 2:** la criatura puede romper la cobertura de yeso , como acción, si supera una prueba de Fuerza CD 15.
- **Asalto 3:** la criatura puede inutilizar la balista, como acción, si supera una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón.

## Fuego abajo

*Trampa mecánica (nivel 5-8, arriesgada, herir)*

Una trampilla en el suelo de la estancia esconde un pozo de 20 pies de profundidad de cuyo fondo brotan chorros de fuego.

***Detonante*** . Una criatura que pise la trampilla activa la placa de presión, haciendo que se abra.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Esta trampa incluye una caída y chorros de fuego.

**Caída (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si la falla, caerá en el foso y sufrirá 7 (2d6) de daño contundente.

**Llamas (iniciativa 10)** . Cada criatura en el pozo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Una criatura sufre 14 (4d6) de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos constantes.*** Las llamas constantes convierten el foso en un horno.

**Cansancio por calor.** Una criatura que concluya su turno en el pozo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o adquirir 1 nivel de cansancio. Las criaturas que lleven armadura media o pesada, o que vayan vestidas con ropa gruesa, tienen desventaja en esta tirada de salvación. Las criaturas con resistencia o inmunidad al daño de fuego superan esta tirada de salvación de manera automática, al igual que las criaturas normalmente adaptadas a climas cálidos.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Gárgolas gaseosas

*Trampa híbrida (nivel 5-8, mortal, herir)*

Hay cuatro gárgolas en las esquinas de la sala. La trampa se activa cuando una llama entra en el área; esto hace que broten unos lazos de llamas mágicos y agarren a las criaturas, infligiéndoles daño. Además, un gas venenoso sale de la boca de las gárgolas, y una vez que alcanza cierta intensidad, se prende.

***Detonante (crear llama)***. Llevar una llama a la estancia activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** La trampa consiste en ataduras mágicas hechas de llamas y gas venenoso que llena la habitación desde las tuberías en las bocas de las gárgolas.

**Restricción ígnea (iniciativa 20)**. Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Cada objetivo a 30 pies o menos de la llama activadora debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o quedar apresada y sufrir 10 (3d6) de daño de fuego. Una criatura que sostenga la llama activadora realiza la tirada con desventaja.

**Puertas bloqueadas (iniciativa 20).** Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Las salidas y entradas de esta sala se cierran de golpe y quedan bloqueadas por arte de magia.

**Gas venenoso (iniciativa 10).** Un gas venenoso inunda la estancia. Cada criatura en el interior debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20, sufriendo 5 (1d10) de daño de veneno si la falla, o la mitad si la supera.

***Elementos dinámicos.*** Cuanto más tiempo permanece el gas venenoso en la habitación, más letal se vuelve. Además, combustiona después de llegar a cierto nivel de concentración.

**Potencia aumentada**. El daño del elemento gas venenoso aumenta en 5 ( 1d10) cada asalto después de activarse, hasta un máximo de 22 (4d10). Una vez que el gas alcanza su daño máximo, combustionará la próxima vez que se active. Cada criatura en la estancia debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 35 (10d6) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos constantes.*** La restricción ígnea afecta a cada criatura que finalice su turno apresada.

**Restricción ígnea**. Una criatura que concluya su turno apresada por la restricción ígnea sufre 10 (3d6) de daño de fuego.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela una *runa de detección* en el techo que reacciona a la presencia de la llama. La runa también puede descubrirse con *detectar magia*, que también revela un aura de magia de evocación alrededor de las estatuas de gárgolas. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 o *disipar magia* desactiva la trampa.

**Restricción ígnea.** Una criatura apresada puede ser liberada si se supera una prueba de Fuerza CD 20, que inflige 10 (3d6) de daño a la criatura que intenta la prueba. Lanzar *disipar magia* sobre la llama disipa cada restricción y no inflige daño al lanzador.

**Abrir las puertas.** La cerradura de las puertas se ha mejorado con *cerradura arcana*, que puede hallarse con *detectar magia* . Una criatura puede forzar la cerradura de las puertas como acción superando una prueba de Destreza CD 30 usando herramientas de ladrón. Las puertas pueden empujarse hasta abrirlas como una acción si se supera una prueba de Fuerza CD 30.

**Gas venenoso.** El gas puede desactivarse bloqueando el flujo de las bocas de las gárgolas, pero dañar gravemente una estatua deja abierto el flujo de gas. La trampa se desactiva cuando las cuatro gárgolas quedan bloqueadas o inutilizadas.

*Atacar.* Reducir una gárgola a 0 puntos de golpe (CA 17; 20 puntos de golpe; resistencia al daño de fuego, perforante y cortante; inmunidad al daño de veneno y psíquico), o superar una prueba de Fuerza CD 20 para romper una, aumenta el daño del gas venenoso en 5 (1d10).

*Prueba de destreza con herramientas de ladrón CD 20.* Una criatura puede usar herramientas de ladrón para desactivar el gas en una de las gárgolas, reduciendo así el daño de gas venenoso en 5 (1d10).

*Prueba de Fuerza CD 15.* Una criatura puede bloquear la gárgola con una capa o un objeto similar, reduciendo así el daño de gas venenoso en 5 ( 1d10). Una vez que un personaje supera la prueba, alguien deberá permanecer a 5 pies o menos de la gárgola para mantenerla bloqueada.

## Suelo de trampilla

*Trampa híbrida (nivel 9- 12, contratiempo, herir)*

En el centro de la sala hay una piscina con agua que brilla con una luz radiante. Una criatura que toque el agua activa la trampa; el suelo de la estancia se abre como una trampilla, dejando caer a las criaturas sobre unos pinchos. Luego, la abertura se cierra y los pinchos se elevan lentamente, atrapando a las criaturas entre ellos y el techo.

***Detonante (perturbar el líquido)***. Alterar la superficie del líquido activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20, 15 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** El suelo de trampilla consiste en una trampilla, una caída sobre pinchos y luego un suelo que va ascendiendo lentamente, aplastando a las criaturas en los pinchos.

**Caída (iniciativa 20)**. Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que se activa la trampa. Cada criatura sobre el suelo cae cuando este cede. Una criatura a 5 pies o menos de una superficie sólida, como las paredes de la sala o la piscina, puede agarrar el borde superando una tirada de salvación de Destreza CD 10. Una criatura que caiga sufre 7 (2d6) de daño contundente de la caída de 20 pies, más 3 ( 1d6) de daño perforante adicional por la superficie con pinchos sobre la que aterriza.

**Cierre (iniciativa 15).** Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que se activa la trampa. El suelo vuelve a su posición y se bloquea. Una criatura que cuelgue del borde del foso puede caer dentro (sufriendo el daño descrito anteriormente), antes de que el suelo se cierre si supera una prueba de Destreza (Atletismo) CD 10; de lo contrario termina sobre el suelo.

**Pinchos empaladores (iniciativa 10).** Los pinchos empaladores se mueven a una velocidad de 1 pie por asalto. Continúan moviéndose hasta que tocan el techo del pozo, momento en el que se retraen. Cuando los pinchos entran en el espacio de una criatura, esta debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si falla, sufrirá 10 (3d6) de daño perforante, o la mitad si la supera. Una criatura que falle la tirada de salvación de Destreza queda apresada al ser empalada por los pinchos.

Una criatura empalada puede liberarse superando una prueba de Constitución (Atletismo) CD 10, pero no hasta que haya disponible un espacio equivalente a su tamaño frente a los pinchos. Otra criatura puede liberar a una empalada superando una prueba de Fuerza (Medicina) CD 10, siempre y cuando haya espacio. Una vez que los pinchos llegan al techo, se retraen y vuelven a su punto de partida, liberando a las criaturas empaladas.

***Elementos constantes.*** Los pinchos empaladores dañan a las criaturas que hayan empalado.

**Superficie con pinchos**. Una criatura que finalice su turno apresada por los pinchos empaladores sufre 3 ( 1d6) de daño perforante.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará una *runa de detección* en el fondo de la piscina; *detectar magia* también la revela. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o lanzar *disipar magia* sobre la runa, desactiva la trampa.

**Cierre.** Una criatura puede encontrar el mecanismo de cierre de la puerta como acción si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Con otra acción ,y superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, una criatura descubrirá cómo hacer que la puerta se desbloquee y se retraiga. El mecanismo de cierre está en la parte superior del pozo, por lo que una criatura puede desactivarlo como acción si supera una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón siempre que esté adyacente a él. Desbloquear el suelo pone fin a la trampa.

**Pinchos empaladores.** Una criatura puede evitar que los pinchos se muevan metiendo algo en el hueco entre la superficie y las paredes del pozo si tiene éxito en una prueba de Fuerza CD 10. La superficie deja de moverse una vez que los cuatro lados de la superficie han sido atascados.

## El ablandador

*Trampa mecánica (nivel 9- 12, moderada, herir)*

Sobre cada cuadrado de 5 pies de lado de la cámara cuelga un gran pilar de piedra. Estos se estrellan cuando se activa la placa de presión en el centro de la sala. Además, la estancia se calienta como un horno poco a poco a medida que cuatro respiraderos en las paredes bombean aire caliente.

***Detonante (placa de presión)***. Aplicar 20 libras o más de peso sobre la placa de presión activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** El ablandador emplea pilares para estrellarlos contra las criaturas dentro de la sala, y ráfagas de fuego salen disparadas de las paredes.

**Pilares aplastantes (iniciativa 20)** . Cada criatura en la sala debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si la falla, sufrirá 10 (3d6) de daño contundente y quedará derribada. Si la supera, sufrirá la mitad de ese daño y no resultará derribada.

**Descarga de fuego (iniciativa 10).** Cada criatura en la estancia debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 5 (1d10) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos dinámicos.*** La descarga de fuego se vuelve más peligrosa cuanto más tiempo permanece activa la trampa.

**Hace calor aquí**. La descarga de fuego aumenta su intensidad después de activarse; su daño aumenta en 5 (1d10) hasta un máximo de 22 (5d10). Mientras su daño es 10 (2d10) o mayor, actúa en el orden de iniciativa 20 y 10.

***Elementos constantes.*** La descarga de fuego afecta a cada criatura que concluya su turno en la estancia.

**Descarga de fuego**. Cualquier criatura que termine su turno dentro de la estancia debe realizar una tirada de salvación contra el efecto de descarga de fuego.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante (sensible).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

**Pilares aplastantes.** Hay varias formas de combatir los pilares.

*Inteligencia (Investigación) CD 12.* Una criatura que pueda ver los pilares aplastantes y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) , como acción, descubre cómo anticipar su movimiento, obteniendo ventaja en la siguiente tirada de salvación de Destreza realizada para evitarlos, siempre y cuando la criatura no esté incapacitada.

*Fuerza, CD 12.* Una criatura en la estancia puede preparar una acción para apuntalar un pilar aplastador cuando baje, pero la criatura tendrá desventaja en su siguiente tirada de salvación de Destreza para evitarlo. A continuación, la criatura realiza una prueba de Fuerza. Si la supera, el pilar queda atascado, lo que impide que vuelva a estamparse contra en ese cuadrado de 5 pies hasta que se reinicie la trampa.

**Descarga de fuego.** Los respiraderos que emiten calor pueden inutilizarse si se bloquean. Superar una prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón, o tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12, permite bloquear el respiradero con una capa u objeto similar, disminuye el daño de fuego en 5 (1d10). Una vez que una criatura supera la prueba, esta u otra diferente deben permanecer junto al respiradero para mantenerlo bloqueado. Cuando los cuatro quedan bloqueados de esta manera, la trampa se desactiva.

## Tobogán de agua

*Trampa mecánica (nivel 9-12, peligrosa, bloquear)*

La trampa está en un pasillo de 130 pies de largo y 10 pies de ancho. Una pared de tuberías se extiende por el corredor a la distancia de 90 pies. Una criatura que rompa las tuberías para superarlas libera una ráfaga de agua que empuja a las criaturas hacia una maza oscilante. Más allá de las tuberías hay una puerta que sale del pasillo.

### SUGERENCIA

Esta trampa plantea la pregunta: "¿Por qué habría unas tuberías cruzándose en mitad del pasillo?". Hay dos posibles respuestas a esta cuestión. Los habitantes de las mazmorras pueden ser pequeños o pueden pasar por las tuberías o rodearlas de algún otro modo. Quizás el pasillo se usa poco, o las tuberías cayeron a su posición actual debido a soportes estructurales defectuosos.

***Detonante***. Romper las tuberías activa la trampa. No hay espacio para que una criatura Pequeña o más grande se apriete entre las tuberías, pero puede verse a través de ellas a gracias a pequeños huecos. Esto podría permitir a una criatura teletransportarse más allá de las tuberías mediante un conjuro; también podría transformarse en un animal Diminuto para cruzarlas.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Tobogán de agua libera un torrente de agua que sale de las tuberías rotas y un mazo oscilante atraviesa el pasillo.

**Descarga de agua (iniciativa 20)**. Una línea de agua de 60 pies de largo y 10 pies de ancho brota de las tuberías. La primera criatura impactada por el agua debe superar una Tirada de salvación de Destreza CD 1 5 o sufrir 3 ( 1d6) de daño contundente y ser empujada a 30 pies de distancia de las tuberías rotas. El torrente cuenta como terreno difícil cuando se camina hacia el origen.

**Objeto oscilante - adelante (iniciativa 20).** Un enorme mazo se balancea hacia adelante en un arco que atraviesa el área de 50 pies de largo más allá de los primeros 20 pies del pasillo. Las criaturas en el área deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si se falla, se sufren 11 (2d10) de daño contundente, se es empujada 10 pies hacia las tuberías y se queda derribada. Si la supera, sufrirá la mitad de ese daño y no resultará empujada ni derribada.

**Objeto oscilante - hacia atrás (iniciativa 10).** El mazo se balancea hacia atrás, en el mismo arco detallado anteriormente. Las criaturas en el área deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si se falla, se sufren 11 (2d10) de daño contundente, se es empujada 10 pies hacia las tuberías y se queda derribada. Si la supera, sufrirá la mitad de ese daño y no resultará empujada ni derribada.

***Elementos constantes.*** La descarga de agua de las tuberías aleja a las criaturas en cada asalto.

**Descarga de agua**. Cualquier criatura que termine su turno dentro de la línea de 60 pies de largo y 10 pies de ancho que se extiende desde las tuberías rotas debe realizar una tirada de salvación contra el efecto de descarga de agua.

***Contramedidas.*** El detonante y los efectos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante (difícil).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela varias manivelas y ruedas pequeñas en los tubos. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 revela que, al girarlas, se detendrá el flujo de agua hacia las tuberías, y permite que una criatura intente una prueba de Destreza CD 15 mientras usa herramientas de ladrón para desactivar la trampa.

**Descarga de agua.** Una vez activado el chorro de agua, podrá cortarse gracias al mismo proceso descrito para el detonante.

**Objeto oscilante.** Una criatura puede usar su acción para anticipar el balanceo del mazo. Tendrá ventaja en su próxima tirada de salvación de Destreza realizada para evitar el objeto oscilante en cualquier dirección.

**Abrir la puerta.** Una vez que se rompen las tuberías, una criatura podrá atravesarlas si supera una prueba de Destreza (acrobacia) CD 15. La puerta del pasillo está a 40 pies de distancia de las tuberías rotas y puede abrirse superando una prueba de Fuerza CD 15 como acción. Abrir la puerta pone fin a la trampa.

## Prismas peligrosos

*Trampa híbrida (nivel 9- 1 2, arriesgada, herir)*

Unos cristales relucientes flotan en cada una de las cuatro esquinas de esta sala, que solo tiene una puerta para entrar y salir. En el centro de la misma hay un santuario sobre el que descansa una reliquia. Coger la reliquia del santuario activa la trampa; la puerta se cierra y los cristales disparan rayos de luz hacia la criatura que la sostiene.

***Detonante (coger/mover objeto).*** Coger la reliquia activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 15 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Prismas peligrosos cierra la puerta, y los prismas giran rápidamente y disparan ráfagas de luz a la criatura con la reliquia.

**Puerta bloqueada (iniciativa 20).** Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que se activa la trampa. La puerta que sale de esta sala se cierra de golpe y queda bloqueada por arte de magia.

**Rayos de luz (iniciativa 15).** Cada uno de los 4 cristales flotantes se mueve hasta 30 pies en su turno para ponerse dentro del alcance de la criatura que sostiene la reliquia. Si no pueden hacerlo, eligen como objetivo a la criatura más cercana. Los cristales lanzan *saeta guía* como un conjuro de nivel 5: bonificador de ataque de +10, 28 (8d6) de daño radiante al impactar, las tiradas de ataque contra la criatura impactada por el rayo tienen ventaja hasta el próximo turno de los cristales.

***Elementos dinámicos.*** La manipulación de los cristales de cualquier forma hace que emitan un estallido de luz.

**Resplandor cegador.** Cada vez que un cristal es disipado, o cada vez que un ataque impacta a uno, emiten un destello de resplandor cegador. Cada criatura a 30 pies o menos del cristal objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedar cegada hasta el final de su siguiente turno.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 17 reconoce la reliquia y conoce el peligro de la trampa. Tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela una placa sensible al peso en el santuario debajo de la reliquia; superar una prueba de Destreza CD 17 empleando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

Una criatura puede intentar sustituir la reliquia por uno de igual peso para sortear el detonante. La criatura debe superar una prueba de Inteligencia (Percepción) CD 17 para estimar con precisión el peso de la reliquia, y tener éxito en una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 17 para cambiar los objetos. Fallar en cualquiera de las tiradas activa la trampa.

**Abrir la puerta.** La cerradura de la puerta se ha mejorado con *cerradura arcana*, que puede hallarse con *detectar magia*. Una criatura puede forzar la cerradura de la puerta como acción superando una prueba de Destreza CD 27 usando herramientas de ladrón. La puerta pueden empujarse hasta abrirla como una acción si se supera una prueba de Fuerza CD 27. Abrir la puerta pone fin a la trampa.

**Cristales.** Cuando las cristales se miran con *detectar magia* desprenden un aura de magia de evocación. Las criaturas pueden romper los cristales o intentar disiparlos.

*Atacar.* Reducir un cristal a 0 puntos de golpe lo destruye. Cada cristal tiene CA 17; 30 puntos de golpe; resistencia al daño radiante; e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

*Disipar.* El encantamiento que rodea los cristales puede disiparse con *disipar magia* (CD 15), o si un lanzador de conjuros supera una prueba de característica CD 17 empleando su aptitud mágica.

## Cámara de inundación

*Trampa mecánica (nivel 9-12, mortal, herir)*

En el centro de esta sala cuadrada de 25 pies de lado hay una gran manivela; unas líneas pintadas a su alrededor señalan una puerta que se adentra más en la mazmorra. Una barrera cuadrada cae del techo y bloquea las salidas cuando se gira la manivela. Este área cerrada de 15 pies comienza a llenarse de agua que sale del suelo enrejado y cualquier criatura que intente dañar las barreras será electrocutada.

***Detonante (girar rueda/manivela).*** Girar la manivela activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Esta trampa baja unas barreras, encerrando a las criaturas en la zona central cuadrada de 15 pies de lado de la estancia, y llena este espacio con agua desde abajo.

**Jaula de hierro (iniciativa 20).** Una jaula cuadrada de 15 pies de lado cae desde techo. Una criatura a 5 pies o menos de la barrera que cae puede intentar una tirada de salvación de Destreza CD 20; quien la supere podrá elegir a qué lado terminará cuando caiga la barrera. Las criaturas que fallen en esta tirada de salvación quedan atrapadas en la jaula.

**Afluencia de agua (iniciativa 10).** El agua empieza a llenar el área cúbica cerrada de 15 pies de lado del centro de la sala a una velocidad de 5 pies por asalto.

***Elementos dinámicos.*** La jaula de metal está recubierta de cristales que explotan con un rayo cuando se rompen.

**Jaula electrificada** . Cada tirada de ataque que impacte la jaula hace que emita un golpe de rayo. La criatura atacante, y cada criatura tocando el agua dentro de la jaula, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20, sufriendo 27 (5d10) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos constantes.*** La jaula se llena lentamente de agua, lo que dificulta los intentos de escapar.

**Mantenerse a flote.** El agua está a la altura del pecho para las criaturas Pequeñas al cabo de 2 asaltos, y cualquier prueba de habilidad realizada para desactivar la trampa tiene desventaja. Las tiradas de ataque para romper la jaula no se ven afectadas.

El agua llega a la parte superior de la jaula después de 3 asaltos; las criaturas de su interior deben contener la respiración o ahogarse. Las pruebas de característica realizadas para desactivar la trampa tienen desventaja. Una tirada de ataque realizada por una criatura que no tenga velocidad nadando (ya sea natural u otorgada por la magia) sufre desventaja a menos que el arma sea una daga, jabalina, espada corta, lanza o tridente.

***Contramedidas.*** El detonante y algunos elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante (difícil).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 revela los mecanismos ocultos conectados a la manivela. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revela la naturaleza del detonante y permite a una criatura desactivarlo si tiene éxito en una prueba de Destreza CD 20 mientras usa herramientas de ladrón.

**Jaula de hierro.** Reducir una sección cuadrada de 5 pies de lado de la jaula a 0 puntos de golpe la destruye, permitiendo que el agua se vierta en la sala sin causar daño. Cada sección cuadrada de 5 pies de lado de la jaula tiene CA 20; 50 puntos de golpe; resistencia a daño contundente y cortante; e inmunidad a daño de relámpago, de veneno y psíquico.

## Ratas en un laberinto

*Trampa mágica (nivel 13- 16, contratiempo, bloquear)*

Esta trampa se encuentra en una gran sala con una puerta decorada con runas inscritas. Cuando las criaturas entran en la estancia, aparecen múltiples *muros de fuerza* que la convierten en un laberinto. Entonces, fragmentos de restos metálicos caen en la sala a través de unos portales en el techo.

***Detonante*** . Traspasar la puerta y entrar en la sala activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Ratas en un laberinto invoca varios muros de fuerza invisible y arroja escombros desde los portales en el techo.

**Muros de fuerza (iniciativa 20).** Este elemento solo se activa una vez: la primera vez que actúa la trampa. Unos muros de fuerza invisible se materializan para convertir la estancia en un sinuoso laberinto. Cada muro está hecho de paneles de 10 pies por 10 pies y tiene 1 /4 pulgadas de grosor. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a un lado del mismo al azar.

**Objetos que caen (iniciativa 10).** Unos portales se abren sobre el laberinto y arrojan fragmentos de metal en la sala. Cada criatura en la estancia debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 3 (1d6) de daño cortante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos dinámicos.*** La cantidad de metal procedente de los portales aumenta en cada asalto.

**Escombros adicionales**. Una vez activados, el daño de los objetos que caen aumenta en 3 ( 1d6) hasta un máximo de 14 (4d6). Mientras su daño sea 7 (2d6) o más, actúa en las posiciones 20 y 10. Arriba hay portales cada casilla de 5 pies de lado del suelo de la estancia, pero solo algunos se abren a la vez, dependiendo de cuánto daño cause este efecto.

***Elementos constantes.*** Los objetos que caen afectan a cualquier criatura que finalice su turno en la estancia.

**Objetos que caen** . Cualquier criatura que termine su turno dentro de la estancia debe realizar una tirada de salvación contra el efecto de estos objetos.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Una criatura que supere una prueba Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 puede reconocer e interpretar las runas en la puerta, descubriendo el peligro de la trampa. Además, las runas poseen un aura de magia de evocación cuando se miran con *detectar magia*. Las runas pueden desactivarse con *disipar magia* (CD 14) o por un lanzador de conjuros que supere una prueba de característica CD 10 empleando su aptitud mágica.

**Orientarse por el laberinto.** Una criatura puede deducir el camino a seguir en el laberinto si supera una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 como acción, permitiendo a una criatura avanzar por el laberinto que llena la sala. Una vez que una criatura completa con éxito el laberinto, ya sea por llegar al centro o por salir de la estancia, se pone fin a la trampa.

**Eliminar los muros.** Los muros pueden descubrirse mediante *detectar magia*; una criatura que choque con uno puede descubrir qué es si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10. Nada puede atravesar físicamente los muros de fuerza. Son inmunes a cualquier daño y no pueden ser disipados mediante *disipar magia*. Sin embargo, un conjuro de *desintegrar* destruye un muro al instante. El muro también se extiende hasta el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo a través de él.

**Cerrar los portales.** Un portal cuadrado de 5 pies de lado puede cerrarse lanzando *disipar magia* sobre él. Esto impide que caigan escombros en el área cuadrada de 5 pies de lado de debajo.

## Cocina loca

*Trampa híbrida (nivel 13-16, moderada, herir)*

Esta trampa tiene lugar en una estancia llena de herramientas artesanales, como instrumentos de cocina, herramientas de herrero o útiles de albañil. Un gas mágico que pone a dormir a las criaturas en la sala se vierte de una tina cuando alguien rompe el cable trampa. Entonces, las herramientas se animan y atacan a las criaturas en la estancia.

***Detonante (cable trampa)***. Romper el cable trampa activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Una tina en la sala produce un gas mágico que induce el sueño. Las herramientas esparcidas por la estancia se animan y atacan a las criaturas que se encuentran en el interior.

**Gas adormecedor (iniciativa 20)**. Cada criatura en la sala debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedarse dormida durante 1 minuto. Las criaturas que se duermen de esta manera permanecen inconscientes hasta que el efecto concluye, el durmiente sufre daño o alguien usa una acción para sacudirle o abofetearle para despertarlo. Los muertos vivientes, los autómatas y las criaturas que no necesitan dormir no se ven afectados por este efecto.

Una criatura que supere la tirada de salvación es inmune al gas adormecedor durante 1 hora.

**Objetos animados (iniciativa 10).** Las herramientas de la estancia se animan y atacan a las criaturas que no están inconscientes. La trampa anima 4 objetos, y cada uno realiza un ataque contra un objetivo al azar: bonificador de ataque de +6, 7 (2d6) de daño cortante al impactar.

***Elementos dinámicos.*** Cuanto más tiempo permanece activa la trampa, más herramientas se animan.

**Cuantos más, mejor** . El número de objetos animados aumenta en cuatro después de su turno. No puede haber más de 12 herramientas animadas a la vez.

***Elementos constantes.*** Una criatura que termine su turno en el gas inductor del sueño se ve afectada por él, a menos que sea inmune.

**Gas adormecedor**. A menos que sea inmune o ya esté inconsciente, cada criatura que finalice su turno en la sala debe realizar una tirada de salvación contra el gas adormecedor.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante (sensible).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revela el cable trampa, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

**Gas adormecedor.** La tina que produce el gas inductor del sueño puede desactivarse por una criatura que esté a 5 pies o menos de ella. La criatura puede localizar las runas mágicas en la tina si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 empleando una acción. La criatura puede disiparlas con *disipar magia* (CD 15); una criatura también puede anular las runas superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 como acción. Una vez que se ha desactivado la tina, la trampa finaliza.

**Objetos animados.** Cada objeto puede ser destruido atacándolo (CA 12; 12 puntos de golpe; inmunidad al daño de veneno y psíquico) o lanzando *disipar magia* sobre él. Los personajes pueden realizar la acción de Esquivar para proporcionar a los objetos desventaja en las tiradas de ataque contra ellos.

## Aspecto del kraken

*Trampa mágica (nivel 13-16, peligrosa, herir)*

En el centro de esta sala hay un pedestal con una estatuilla de un kraken encima. Esta crea un kraken ilusorio que induce miedo en las criaturas cercanas cuando se desenvaina un arma en la estancia. Además, los tentáculos ilusorios atacan e infligen daño psíquico a las criaturas impactadas. Las criaturas pueden salir por la puerta por la que entraron o buscar una puerta secreta que les permita avanzar.

***Detonante (sacar arma)***. Sacar un arma o llevar un arma desenvainada a la estancia activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Esta trampa crea un kraken ilusorio que asusta a las criaturas y las ataca con tentáculos fantasmales.

**Terror kraken (iniciativa 20)** . Un kraken ilusorio se manifiesta alrededor de la estatuilla. Todas las criaturas a 30 pies o menos de ella deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o quedar asustadas. Una criatura asustada de esta manera debe realizar la acción Correr y alejarse de la zona de la estatuilla por la ruta más segura disponible en cada uno de sus turnos, a menos que no haya ningún lugar adonde moverse. La criatura podrá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 si termina su turno en un lugar donde no tenga línea de visión hacia el kraken ilusorio. Si la supera, este efecto concluirá para esa criatura.

Una vez que una criatura tiene éxito en su tirada de salvación de Sabiduría para resistir el terror kraken, será inmune a él durante 1 hora.

**Tentáculos ilusorios (iniciativa 10).** El kraken ilusorio tiene ocho tentáculos. Cada uno realiza un ataque contra una criatura aleatoria que sostenga un arma a 30 pies o menos de la estatuilla: bonificador de ataque de +8, 11 (2d10) de daño psíquico al impactar.

***Elementos dinámicos.*** Manipular al ídolo kraken aumenta el poder de la trampa.

**Ídolo kraken.** Cada prueba de característica realizada para desactivar la estatuilla aumenta el daño de los tentáculos ilusorios en 5 ( 1d10) y aumenta la CD de la tirada de salvación de Sabiduría para resistir el terror kraken en 1.

***Elementos constantes.*** El terror kraken y los tentáculos ilusorios afectan a cada criatura que concluya su turno a 30 pies o menos del ídolo kraken.

**Terror kraken**. Cualquier criatura que termine su turno a 30 pies o menos del ídolo del kraken debe realizar una tirada de salvación contra el terror kraken (a menos que sea inmune).

**Tentáculos ilusorios.** Cualquier criatura que termine su turno a 30 pies o menos del ídolo del kraken es objetivo de un ataque: bonificador de ataque de +8; 5 (1d10) de daño psíquico al impactar.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas. Además, las criaturas pueden escapar de la trampa localizando una puerta secreta.

**Detonante.** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconoce la estatuilla del kraken y comprende el peligro la trampa. La estatuilla desprende un aura de magia de ilusión cuando se mira con *detectar magia*. Un lanzador de conjuros puede disipar el encantamiento de la estatuilla si supera una prueba de característica CD 15 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 16) también inutiliza la trampa. Esto puede hacerse antes o después de que se active la trampa.

**Kraken ilusorio.** Una vez activado, el kraken ilusorio puede disiparse con *disipar magia* (CD 16). Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 reconoce que el kraken es una ilusión. Una vez que una criatura sabe que no es real, será inmune al terror kraken y resistente al daño psíquico de los tentáculos ilusorios.

**Puerta secreta.** Las criaturas podrán escapar de la estancia si logran localizar y desbloquear una puerta secreta. Una criatura deberá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para localizarla y, una vez hallada, puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón.

## Vaya movida

*Trampa mecánica (nivel 13-16, arriesgada, herir)*

Esta trampa está colocada en un pasillo de 140 pies de largo que tiene una placa de presión en la entrada. Aplicar peso a la placa de presión la activa, provocando que un cepo de cadena atrape a la criatura activadora por el tobillo. A continuación, la trampa arrastra a la criatura a través de una serie de efectos activados por la placa de presión inicial.

***Detonante (placa de presión)***. Aplicar 20 libras o más de peso sobre la placa de presión activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20, 15 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** La trampa atrapa a la criatura activadora en los primeros 5 pies de la trampa. Luego lo arrastra a través del pasillo que hay delante, que dispara dardos venenosos en la siguiente área de 60 pies de largo, y cuchillas segadoras que se balancean a través del pasillo en la siguiente zona de 60 pies de largo. Hay un espacio de 10 pies entre los dardos venenosos y las cuchillas segadoras.

**Cepo de cadena (iniciativa 20)**. Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Un cepo de cadena se engancha alrededor del tobillo de la criatura activadora. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza de CD 17 o quedar apresado por el cepo hasta que se libere.

**Dardos venenosos (iniciativa 15).** Los dardos salen disparados por el pasillo en el área de 60 pies de largo después de los primeros 10 pies. Los dardos realizan una tirada de ataque contra cada criatura en el área con un bonificador de + 10 a la tirada de ataque. Una criatura impactada por un dardo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. Sufrirá 33 (6d10) de daño de veneno y quedará envenenada si falla la salvación, o sufrirá la mitad del daño y no será envenenada si la supera.

**Cuchillas segadoras (iniciativa 10).** Las cuchillas segadoras cruzan el pasillo en el área de 60 pies de largo después de los primeros 70 pies. Cada criatura en esa zona debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 33 (6d10) de daño cortante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos constantes.*** El cepo de cadena arrastra a las criaturas por el pasillo, mientras los dardos y las cuchillas segadoras afectan a cualquiera que termine su turno en un área afectada por tales elementos.

**Cepo de cadena.** El cepo arrastra a cualquier criatura apresada 60 pies por el pasillo.

**Dardos venenosos**. Cualquier criatura que termine su turno en el área de 60 pies de largo después de los primeros 10 pies del corredor es objetivo del elemento dardos venenosos.

**Cuchillas segadoras.** Cualquier criatura que termine su turno en el área de 60 pies de largo después de los primeros 70 pies del pasillo debe realizar una tirada de salvación contra el elemento cuchillas segadoras.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante (sensible).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón, desactiva el detonante. Inutilizar este, ya sea antes o después de que se active la trampa, la desactiva.

**Cepo de cadena.** Una criatura puede liberarse así mismo del cepo o a una criatura apresada por este si supera con una prueba de Fuerza CD 18 como acción. El cepo también puede destruirse: tiene CA 18; 20 puntos de golpe; resistencia al daño contundente y cortante; e inmunidad al daño de veneno y psíquico.

**Dardos venenosos.** Los dardos pueden desactivarse cerrando los orificios por los que se disparan. Primero, una criatura debe superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 para descubrir los agujeros. Entonces, una criatura puede meter en ellos tela o algún otro material como acción.

**Cuchillas segadoras.** Los personajes pueden romper las cuchillas, dañar sus componentes o discernir cómo evitarlas. Las cuchillas se desactivan si la dificultad de la tirada de salvación para evitarlas queda por debajo de 10. A continuación se describen las formas de lograrlo.

*Inteligencia (Investigación) CD 12.* Una criatura que vea la cuchilla puede intentar, como acción, una prueba de Inteligencia (Investigación). Superarla significa que la criatura ha descubierto cómo anticipar el movimiento de la hoja, lo que le da ventaja en la siguiente tirada de salvación de Destreza realizada para evitarla mientras no esté incapacitada.

*Atacar.* Una criatura en la zona puede preparar un ataque para golpear la cuchilla cuando pase. La criatura tendrá desventaja en su siguiente tirada de salvación de Destreza para evitar las cuchillas, tras ello, la criatura ataca. Cada cuchilla tiene CA 15, 15 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. Destruir una hoja reduce en 2 la CD de la tirada de salvación de las cuchillas segadoras.

*Prueba de Destreza usando herramientas de ladrón CD 12.* Las criaturas pueden emplear herramientas de ladrón en la zona de las cuchillas para desbaratar su mecanismo. Superar esta prueba reduce en 2 la CD de la tirada de salvación de las cuchillas segadoras.

## A la brasa

*Trampa mágica (nivel 13-16, mortal, herir)*

Hay un hermoso tesoro en una vitrina. Abrirla y tocar el tesoro activa la trampa.

***Detonante (tocar el objeto)***. Abrir la vitrina y tocar el tesoro activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 15 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** La trampa libera un adhesivo mágico que pega el tesoro y a la criatura activadora a la vitrina. Alrededor de esta y de la criatura aparece un muro de fuego, mientras del techo les llueven ráfagas ardientes.

**Adhesivo mágico (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Un adhesivo mágico brota del tesoro y se pega a sí mismo y a la criatura activadora a la vitrina. Dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o quedar apresada hasta que se quite el adhesivo.

**Anillo de llamas (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Un muro de fuego rodea a la criatura activadora y a la vitrina. El muro circular es opaco, tiene 20 pies de diámetro, 20 de altura y 1 de grosor. Cuando este muro aparece, cada criatura dentro de su área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si la falla, sufrirá 56 (16d6) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si la supera.

**Descarga de fuego (iniciativa 15).** Una ráfaga de llamas sale disparada desde el techo hacia la vitrina. Una criatura a 10 pies o menos de la vitrina debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 88 (16d10) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos dinámicos.*** El anillo de llamas y la descarga de fuego se vuelven más peligrosa cuanto más tiempo permanece activa la trampa.

**Ardor creciente**. El daño infligido por el anillo de llamas aumenta en 3 (1d6), hasta un máximo de 70 (20d6) después de activarse.

**Y más creciente.** El daño infligido por descarga de fuego aumenta en 5 ( 1d10), hasta un máximo de 110 (20d10) después de su activación.

***Elementos constantes.*** Anillo de llamas afecta a cada criatura que finalice su turno dentro de él o lo atraviese.

**Anillo de llamas** . El muro de fuego circular inflige el daño de anillo de llamas a cada criatura que termine su turno dentro de él o lo atraviese. El lado exterior del muro no inflige daño.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante**. Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 reconoce el objeto con trampa y comprende el peligro que implica. El objeto desprende un aura de magia de abjuración y evocación cuando se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede anular el encantamiento del objeto si supera una prueba de característica CD 20 usando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 18) también inutiliza la trampa. Anular o disipar el encantamiento desactiva la trampa una vez activada.

**Adhesivo mágico.** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia CD 20 (Conocimiento Arcano o Naturaleza) identificará el adhesivo. Una vez identificado, puede retirarse si se supera una prueba de Inteligencia (Juego de manos) CD 20, o con *disipar magia* . Quitar el adhesivo desactiva la trampa.

**Anillo de llamas.** El anillo de llamas puede extinguirse con *disipar magia* (CD 18).

**Descarga de fuego.** Descarga de fuego emana de un glifo arcano en el techo que puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Se puede perturbar con *disipar magia* (CD 18).

## Fluido inflamable

*Trampa híbrida (nivel 17-20, contratiempo, herir)*

En el centro de esta sala hay una *runa de detección* oculta. Caminar sobre la runa activa la trampa; un aceite grasiento cubre el suelo, salen pinchos disparados y una explosión de fuego incendia la estancia.

***Detonante (detector de criaturas)***. Caminar sobre la runa activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20 y 15 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Fluido inflamable hace que se derrame aceite en la sala, broten pinchos del suelo y se libere una llamarada.

**Fuga de aceite (iniciativa 20)**. Se vierte aceite por los agujeros que se abren en la base de las paredes de la sala. El suelo de la esta se convierte en terreno difícil y cada criatura allí debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o quedar derribada.

**Pinchos (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Unos pinchos surgen del suelo de la estancia. Cada criatura en su interior debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 7 (2d6) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

**Descarga de fuego (iniciativa 15).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Una ráfaga de llamas surge de una boquilla oculta en el techo, dañando a las criaturas cercanas e incendiando el suelo cubierto de aceite. Cada criatura a 15 pies de la *runa de detección* debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 , sufriendo 10 (3d6) de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

***Elementos dinámicos.*** El aceite continúa vertiéndose en la sala y el fuego resulta cada vez más y más intenso, volviéndose más peligroso cuanto más tiempo permanece activa la trampa.

**Bomba de aceite**. La CD de la tirada de salvación para evitar caer derribado debido al elemento fuga de aceite aumenta en 2 después de activarse.

**Echar leña al fuego.** El daño infligido por descarga de fuego aumenta en 3 (1d6), hasta un máximo de 17 (5d6) después de su activación.

***Elementos constantes.*** Los elementos activos de la trampa afectan a cada criatura que termina su turno en la estancia.

**Fuga de aceite**. Una criatura que termine su turno en el suelo de la estancia debe realizar una tirada de salvación contra el elemento fuga de aceite con su CD actual.

**Pinchos.** Una criatura que finalice su turno en el suelo de la sala sufre 7 (2d6) de daño perforante de los pinchos.

**Descarga de fuego.** Cualquier criatura que concluya su turno en el aceite ardiendo debe realizar una tirada de salvación contra el elemento descarga de fuego con su CD actual.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 o *detectar magia* revela la *runa de detección*. Una vez encontrada, puede anularse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 o lanzando *disipar magia* sobre la runa. Una vez que se inutiliza el detonante, se desactiva la trampa.

**Descarga de fuego.** Cualquier conjuro u otro efecto que genere una gran cantidad de hielo, agua o una ráfaga de frío, impide que las criaturas sufran daño de la descarga de fuego durante el asalto en el que se produce el efecto.

## Un gorgojo necesario

*Trampa híbrida (nivel 17-20, moderada, herir)*

Una lámpara de araña ornamentada cuelga del techo de esta sala circular. Cualquier criatura que pase directamente por debajo de ella activa la trampa. Las puertas se bloquean y unas cadenas con pinchos se extienden desde el candelabro de techo, que empieza a girar con rapidez. Por último, un rayo de energía mágica baja disparado del candelabro. Cualquier criatura que entre en este rayo se transforma en escarabajo.

***Detonante (detector de criaturas)***. Caminar directamente bajo la araña desencadena la trampa.

***Iniciativa***. La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos***. Lo primero que hace esta trampa es bloquear las puertas. Luego se extienden unas cadenas desde el candelabro, que se pone a girar, y un rayo de magia de transmutación desciende de él.

**Puertas bloqueadas (iniciativa 20).** Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Las salidas y entradas de esta sala se cierran de golpe y quedan bloqueadas por arte de magia. Las criaturas Diminutas pueden colarse por debajo de los marcos de las puertas.

**Cadenas flageladoras (iniciativa 20)**. Las cadenas se extienden desde la lámpara de araña, que comienza a girar rápidamente. Cada criatura a 10 pies de las paredes de la sala debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 17 (5d6) de daño cortante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Las criaturas Diminutas no resultan afectadas.

**Transmutación (iniciativa 10).** Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Un rayo de energía de magia de transmutación sale disparado del candelabro de techo. Cada criatura en el cuadrado de 5 pies de lado debajo del mismo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o ser transformada en un escarabajo (usa el perfil de una **rana**) durante 1 hora. Este efecto concluye si es disipado (*disipar magia* CD 18), o si la criatura queda con 0 puntos de golpe o muere, y no funciona en un cambiaformas o una criatura con 0 puntos de golpe .

El perfil de la criatura transformada, incluidas las puntuaciones de características mentales, se reemplazan por el perfil de la bestia en la que se transforma, aunque conservará su alineamiento y personalidad. La criatura asume los puntos de golpe de su nueva forma. Cuando esta vuelve a su forma normal, recupera la cantidad de puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Cualquier daño adicional se traslada a su forma normal si se revierte como resultado de quedar en 0 puntos de golpe. Mientras el exceso de daño no reduzca la forma normal de la criatura a 0 puntos de golpe, no quedará inconsciente.

Una criatura transformada está limitada en las acciones que puede realizar por la naturaleza de su nueva forma, y no puede hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o habla. El equipo de la criatura se fusiona con la nueva forma, por lo que no puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de nada de su equipo.

***Elementos dinámicos.*** El candelabro de techo gira cada vez más rápido y se vuelve más peligroso cuanto más tiempo permanece activa la trampa.

**Mayor velocidad** . Después de activarse las cadenas flageladoras su daño aumenta en 10 (3d6). Mientras su daño sea 35 (10d6) o mayor, actuará en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos constantes.*** Las cadenas flageladoras y la transmutación afectan a cada criatura que termine su turno en un área afectada por estos elementos.

**Cadenas flageladoras**. Una criatura que concluya su turno a 10 pies o menos de las paredes de la estancia debe realizar una tirada de salvación contra el efecto de cadenas flageladoras.

**Transmutación.** Una criatura que termine su turno justo debajo de la araña debe realizar una tirada de salvación contra el efecto de transmutación.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** El candelabro de techo desprende un aura de magia de transmutación cuando se mira con *detectar magia*, y una criatura que se acerca lo suficiente a él puede descubrir que tiene símbolos arcanos si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12. La araña puede desactivarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 o mediante *disipar magia* (CD 18). Inutilizar el candelabro desactiva la trampa.

**Abrir las puertas**. La cerradura de las puertas se ha mejorado con *cerradura arcana*, que puede hallarse con *detectar magia*. Una criatura puede forzar la cerradura de las puertas como acción teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 22 usando herramientas de ladrón. Las puertas pueden empujarse hasta abrirlas como una acción si se supera una prueba de Fuerza CD 22.

**Cadenas flageladoras.** Los personajes pueden tirar de las cadenas, dañar los componentes del candelabro o discernir cómo evitar las cadenas. Estas quedan inhabilitadas si la tirada de salvación de Destreza CD realizada para evitarlas queda por debajo de 5. A continuación se describen las formas de lograrlo.

*Inteligencia (Investigación) CD 12.* Una criatura que vea las cadenas puede, como acción, intentar una prueba de Inteligencia (Investigación). Superarla significa que la criatura ha descubierto cómo anticipar sus movimientos, lo que le da ventaja en la siguiente tirada de salvación de Destreza realizada para evitarlas mientras no esté incapacitada.

*Fuerza CD 12.* Una criatura en el área puede preparar una prueba de Fuerza para tirar de una cadena cuando pase. La criatura tendrá desventaja en su siguiente tirada de salvación de Destreza para evitar las cadenas. A continuación, la criatura realiza la prueba. La cadena es destruida si la supera, reduciendo en 2 la CD de la tirada de salvación de cadenas flageladoras.

*Prueba de Destreza con herramientas de ladrón CD 12.* Las criaturas pueden emplear herramientas de ladrón a 5 pies o menos del candelabro de techo para desbaratar su mecanismo. Superar la prueba reduce en 2 la CD de la tirada de salvación de cadenas flageladoras.

**Transmutación.** Un lanzador de conjuros justo debajo de la araña puede disipar el rayo de magia de transmutación como acción, superando una prueba de característica CD 12 empleando su aptitud mágica; *disipar magia* (CD 18) también inhabilita este elemento.

## El curso de la tormenta

*Trampa híbrida (nivel 17-20, peligrosa, entorpecer)*

La trampa está colocada en un pasillo de 200 pies de largo. Al pisar una placa de presión al comienzo del pasillo, se libera un relámpago dirigido a la criatura activadora desde el otro extremo del pasillo. Un atronador estampido capaz de ensordecer a las criaturas resuena por todo el corredor.

***Detonante***. Aplicar peso a la placa de presión activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20, 15 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Los relámpagos se disparan desde el otro extremo del pasillo. Tras ello, restalla un estruendo atronador que derriba y ensordece a las criaturas.

**Relámpago (iniciativa 20).** Un relámpago que forma una línea de 100 pies de largo y 5 pies de ancho sale disparado desde el otro extremo del corredor hasta la entrada. Cada criatura en la zona debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 35 (10d6) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

**Trueno (iniciativa 15).** Un retumbante trueno inunda el pasillo. Cada criatura en el corredor sufre 17 (5d6) de daño de trueno y debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o ser empujada 30 pies hacia la entrada.

**Ecos ensordecedores (iniciativa 10).** Los ecos del trueno resuenan por el pasillo, alcanzando un volumen ensordecedor. Cada criatura en el pasillo que pueda oír el eco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará ensordecida. Una criatura permanece ensordecida durante 1 minuto después de salir del pasillo.

***Elementos dinámicos.*** El eco del trueno empeora con cada explosión sucesiva.

**Estallido de tímpanos**. Después de que se activen los ecos ensordecedores, la CD de la tirada de salvación para resistir el ensordecimiento aumenta en 2.

***Contramedidas.*** El detonante de la trampa puede frustrarse mediante unas contramedidas concretas. Los elementos activos de la trampa finalizan cuando las criaturas abandonan el pasillo a través de la puerta del otro extremo, que está cerrada con llave.

**Detonante (sensible).** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa. Por desgracia, inutilizar la placa de presión después de que la trampa se active, no la desactiva.

**Salir del pasillo.** Abandonar el pasillo por el otro extremo desactiva la trampa. La puerta de esa parte del corredor está cerrada con llave. Puede forzarse en 3 asaltos mediante las siguientes pruebas de característica, cada una de las cuales requiere una acción.

- **Asalto 1.** Superar una prueba de Sabiduría (percepción) CD 15 para ubicar el mecanismo de cierre.
- **Asalto 2.** Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 para comprender el funcionamiento de la cerradura.
- **Asalto 3.** Superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón para forzar la puerta.

## Caída libre

*Trampa compleja (nivel 17-20, arriesgada, herir)*

Esta sala tiene un mosaico de teselas ornamentado en el suelo que representa portales en espiral. Al pisar uno de esos portales se activa la trampa, que abre unos portales reales por debajo y por encima de la criatura activadora. La trampa también conjura un muro de cuchillas entre ambos portales.

***Detonante (detector de criaturas)***. Pisar uno de los portales del mosaico en el suelo activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en la posición 20 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Caída libre abre dos portales vinculados e invoca un muro de cuchillas.

**Portales (iniciativa 20).** Este efecto se activa solo una vez: la primera vez que actúa la trampa. Un portal aparece directamente encima y otro debajo de la criatura activadora con una separación de 10 pies. Los portales permanecen activos hasta que se disipan o desactivan de alguna forma. La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o quedar atrapada en un bucle, cayendo de un portal al otro.

**Muro de cuchillas (iniciativa 20).** Un muro horizontal de cuchillas giratorias y afiladas hechas de energía mágica aparece entre los dos portales. El muro es un cuadrado de 20 pies de área y 5 pies de grosor.

***Elementos dinámicos.*** La trampa se vuelve más peligrosa cuanto más tiempo permanece activa.

**Velocidad terminal**. Cada turno que la trampa permanece activa, se acelera la criatura que cae a través de los portales. Su velocidad de caída es igual al número de asaltos que la trampa permanezca activa. Una criatura cae a través del muro de cuchillas a tantas veces por asalto en función de su velocidad de caída, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

| *Velocidad de caída* | *Entra en el muro de cuchillas en...* |
|---|---|
| 1 | Iniciativa 20 |
| 2 | Iniciativa 20 y 10 |
| 3 | Iniciativa 20, 15 y 10 |
| 4 | Iniciativa 20, 15 y 10 y 5 |
| 5 | Iniciativa 20, 15 y 10, 5 y 0 |

***Elementos constantes.*** El muro de cuchillas daña a las criaturas que lo atraviesan.

**Muro de cuchillas.** Una criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17 cuando entra en la zona del muro por primera vez en un turno o comienza su turno allí. Si la falla, sufrirá 33 (6d10) de daño cortante. Si la criatura la supera, sufrirá la mitad de ese daño.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante.** Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Historia) CD 17 reconoce el mosaico y comprende el peligro que esconden. Además, los mosaicos poseen un aura de magia de conjuración y evocación cuando se miran con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento en los mosaicos si supera una prueba de característica CD 17 empleando su aptitud mágica; lanzar *disipar magia* (CD 19) sobre ellos también inutiliza la trampa.

**Portales.** Una vez activados los portales, quedan rodeados por unos tenues símbolos arcanos. Una criatura puede, como acción, examinar las runas y deshacer con éxito su función si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17, lo que cerraría un portal. En su defecto, se puede cerrar un portal mediante *disipar magia* (CD 19). Cerrar un portal reduce la velocidad de caída de una criatura atrapada entre ellos en 1.

Aunque uno de los portales se cierre, el otro permanece abierto. Esto significa que una criatura que este cayendo entre ellos choca con el suelo y sufre un daño contundente igual a su velocidad de caída multiplicada por 7 (2d6).

**Muro de cuchillas.** Las cuchillas giratorias pueden romperse, atacarse o disiparse. El muro de cuchillas desaparece si su daño se reduce a 0 (0d10). A continuación, se describen las formas de lograrlo.

*Prueba de aptitud mágica CD 17.* Una criatura que vea el muro de cuchillas puede intentar una prueba de característica empleando su aptitud mágica como acción para perturbar la magia que lo sustenta. Si la supera, el daño del muro se reducirá en 5 (1d10).

*Atacar.* Una criatura a 5 pies o menos del muro de cuchillas puede atacarlo: el muro tiene CA 17. Por cada impacto la barrera de cuchillas queda parcialmente destruida y su daño se reduce en 5 (1d10).

*Disipar magia CD 17.* Lanzar *disipar magia* con éxito reduce el daño de la barrera de cuchillas en 11 (2d10).

## Crisol

*Trampa compleja (nivel 17-20, mortal, herir)*

Una criatura que traiga un canalizador de conjuros a esta sala activa la trampa. Un monolito de obsidiana en el centro de la estancia emite un aura petrificadora, y las rocas empiezan a volar por la zona, estrellándose con las criaturas. Por último, ácido burbujea desde el suelo de la estancia; tanto las piedras como el ácido tienen efectos potencialmente catastróficos para las criaturas petrificadas.

***Detonante (traer objeto).*** Llevar un canalizador de conjuros a la estancia activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en las posiciones 20, 15 y 10 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Crisol crea un aura de magia de petrificación, anima rocas que vuelan en círculos por la estancia y hace que se filtre ácido del suelo.

**Aura de petrificación (iniciativa 20).** Una ola de magia de petrificación surge del monolito. Cada criatura a 60 pies o menos del monolito central debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20. Si la falla, quedará apresada cuando su carne empiece a endurecerse. Si la supera, no resultará afectada.

**Pedruscos animados (iniciativa 15).** Las piedras que rodean el monolito se animan y vuelan en círculos alrededor de la cámara. Cada criatura en la estancia debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 17 (5d6) de daño contundente si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Si una criatura petrificada sufre más de 50 puntos de daño en un solo turno de una roca, una de sus extremidades al azar se rompe en pedazos. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por daño de esta fuente resulta aniquilada. Una criatura aniquilada y todo lo que lleva puesto o encima, salvo los objetos mágicos, quedan reducidas a un montón de piedras rotas. La criatura puede ser devuelta a la vida sólo mediante *resurrección verdadera* o *deseo*.

**Filtración de ácido (iniciativa 10).** Ácido corrosivo sube burbujeando desde el suelo de la estancia. Cada criatura en la sala debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 17 (5d6) de daño de ácido si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Si una criatura petrificada es reducida a 0 puntos de golpe por el daño de ácido, se derretirá. Una criatura derretida y cuanto lleva puesto, excepto los objetos mágicos, es reducida a lodo. La criatura solo puede ser devuelta a la vida mediante *resurrección verdadera* o *deseo*.

***Elementos dinámicos.*** Cada uno de los elementos activos de la trampa se vuelve más peligroso cuanto más tiempo permanezca activa. Los pedruscos se aceleran y el ácido se vuelve más corrosivo.

**Los pedruscos aceleran.** El daño de las rocas animadas después de activarse aumenta en 7 (2d6), hasta un máximo de 87 (25d6). Mientras su daño sea 35 (10d6) o mayor, actuará en las posiciones 15 y 10 del orden de iniciativa.

**La corrosión aumenta.** Después de su turno, el daño de la filtración de ácido aumenta en 7 (2d6), hasta un máximo de 87 (25d6).

***Elementos constantes.*** Los elementos activos de la trampa afectan a cada criatura que termine su turno en un área afectada por estos elementos.

**Aura de petrificación**. Una criatura apresada por este elemento debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el efecto concluirá para ella. Si falla tres veces, se convertirá en una estatua de piedra y quedará petrificada. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura obtenga tres del mismo tipo.

Para cada criatura afectada este efecto dura hasta que se disipa, ya sea mediante *disipar magia* (CD 19) o *restablecimiento mayor*, o cuando se destruya el monolito. Si una criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufrirá deformidades similares si vuelve a su estado original.

Si una criatura supera la salvación contra este elemento tres veces, será inmune a él durante 1 hora.

**Pedruscos animados.** Cualquier criatura que termine su turno dentro de la estancia debe realizar una tirada de salvación contra el efecto de pedruscos animados.

**Filtración de ácido.** Cualquier criatura que termine su turno en el suelo de la estancia debe realizar una tirada de salvación contra el efecto de filtración de ácido.

***Contramedidas.*** El detonante y los elementos activos de la trampa pueden ser frustrados por unas contramedidas concretas.

**Detonante (difícil).** Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 revela los símbolos de anulación que cubren el monolito, lo que alertaría a una criatura sobre la trampa. El monolito desprende un aura de magia de transmutación cuando se observa con *detectar magia*. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 permite a una criatura descubrir los símbolos que se deben desfigurar superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20, inhabilitando así la trampa. Un *disipar magia* (CD 20) lanzado con éxito sobre el monolito también desactiva la trampa.

**Pedruscos animados.** Una criatura que realice la acción de Esquivar puede hacer con ventaja su próxima tirada de salvación contra los pedruscos animados.

**Monolito.** La trampa solo puede desactivarse destruyendo el monolito, lo que también restablece a todas las criaturas que hubiera convertido en piedra, poniendo fin al efecto de petrificación sobre ellas. A continuación se describen las formas de destruir el monolito.

*Atacar.* Un personaje puede atacar el monolito. Tiene CA 20; 250 puntos de golpe; resistencia al daño contundente, perforante y cortante de armas no mágicas; e inmunidad al daño de ácido, de veneno y psíquico.

*Disipar magia CD 19.* Lanzar *disipar magia* en el monolito le inflige 25 de daño.

*Prueba de aptitud mágica CD 20.* Un lanzador de conjuros puede interrumpir el encantamiento en el monolito como acción si supera una prueba de característica CD 20 empleando su aptitud mágica, infligiéndole 25 de daño.

# Diseño de trampas

Ten en cuenta lo que necesita tu aventura cuando diseñes tus trampas. Si la mazmorra tiene una temática en particular, como las serpientes, entonces puede que las trampas envenenen a sus objetivos o liberen ofidios monstruosos. Si la mazmorra tiene una temática ácida, las trampas podrían disparar a las criaturas con ácido, lanzarlas a charcos corrosivos o liberar cienos.

Es importante que te hagas algunas preguntas que te ayudarán a comprender claramente lo que necesitas lograr con tu trampa antes de empezar a diseñarla. Aquí tienes algunos consejos para comenzar:

- ¿La trampa debería ser compleja o sencilla?
- ¿Quién o qué ha creado esta trampa?
- ¿Cómo funciona?
- ¿Por qué se necesita en este lugar específico?
- ¿Cómo se desplazan los que viven o trabajan en la zona?
- ¿Qué experiencia quieres que tengan los jugadores, y no sus personajes, cuando lleguen a ella?
  - ¿Debería ser un encuentro rápido o prolongado?
  - ¿El método para superar la trampa será evidente cuando lleguen a ella, o tendrán la oportunidad de conocerlo de antemano?
- ¿Qué se supone que debe lograr mecánicamente la trampa?
  - ¿Matar a los personajes?
  - ¿Conseguir que utilicen recursos como conjuros o habilidades antes de un gran encuentro?
  - ¿Perder tiempo?
  - ¿Establecer el tono de la aventura o transmitir detalles de la trama?
  - Si la trampa exige a los personajes más recursos de los previstos, ¿cómo les irá una vez que la superen? ¿Habrá una zona y recursos que permitan la recuperación, o simplemente tendrán que lidiar con ese revés?
  - ¿Podría esto matar a todo el grupo? Si es así, ¿qué harás?

Responder preguntas como estas te ayudará a ir sobre seguro y te dará una visión clara de lo que tu trampa debe hacer y cómo debe hacerlo. También te ayudará a decidir su gravedad.

Cuando selecciones e implementes trampas, antes de nada, piensa en quién las está construyendo, cuán sofisticadas son y por qué se construyeron. Por ejemplo, es probable que una tropa de goblins en el bosque tenga muchas redes, trampas y dardos venenosos para capturar o matar a sus presas. Por otro lado, un grupo de sectarios que intenten proteger las reliquias en el templo de su deidad, podría disponer de trampas diseñadas para reventar a los intrusos con magia elemental, herirlos fatalmente con cuchillas o aplastarlos hasta la muerte con muros que caen.

El espacio que ocupa una trampa importa en términos de cómo encajan físicamente las cosas. Si una mazmorra está construida en una colina, pero el techo interno está justo debajo del nivel del suelo en el exterior, las cosas que se eleven hacia el techo sobresaldrían del suelo. No hay duda de que las criaturas que pasen por allí se preguntarán sobre el aparentemente arbitrario y enorme rastrillo que sobresale de una ladera cubierta de hierba por lo demás pintoresca.

# El propósito de las trampas

Las trampas son obstáculos que deben superar los personajes. Cuando pienses usar una trampa, considera si quieres que los aventureros la encuentren o no. Una trampa que los personajes puedan descubrir con pruebas de característica o conjuros les hace gastar recursos para superarla, además de proporcionar un desafío interesante y emocionante.

Una trampa que los personajes no deberían poder encontrar, generalmente porque la CD para detectarla es muy alta, puede proporcionar una sorpresa desagradable. Podría servir como advertencia de que los personajes no están listos para entrar en un zona específica, o puede ser algo con lo que tropiecen para avanzar en la trama de la historia que estás contando.

Sin embargo, no mantengas una trampa oculta ni la hagas extremadamente difícil de encontrar si no hay duda de que matará a uno o más personajes, o que les hará imposible lograr su objetivo. Los personajes deberían tener una buena probabilidad de detectar una trampa tan mortal, así como de evitar sus efectos. El objetivo de tal trampa no es, de hecho, matar a nadie o descarrilar la aventura; es confrontar a los aventureros con un desafío de vida o muerte, de triunfo o derrota, que deben superar. Darse cuenta de que todo está en juego tiene un maravilloso efecto esclarecedor. Parafraseando a Winston Churchill: "¡Nada en la vida es tan emocionante como recibir un disparo y sobrevivir!".

Siempre es tu responsabilidad como director de juego estar preparado para el peor de los casos cuando los jugadores encuentren las trampas que uses o crees. Siguiendo este proceso de pensamiento como guía, puedes diseñar trampas que no solo sean astutas y tortuosas, sino que también enriquezcan la trama y aumenten la emoción.

## Trampas construidas por personajes

Es posible que en algún momento tus personajes jugadores deseen fabricar sus propias trampas en tu campaña. Hay muchas formas de manejar esta posibilidad, y muchos detalles a considerar.

Si un personaje intenta construir una trampa en mitad de una partida, intenta sonsacarle lo que espera lograr con ella. Luego, consulta el capítulo 9 y usa el Generador de trampas aleatorias para determinar el detonante y efecto que mejor se adaptarían a su trampa. Si un jugador pregunta sobre esto fuera del juego, puedes optar por explorar este capítulo con él y diseñar desde cero la trampa que mejor se adapte a las necesidades de su personaje.

Otras cosas a considerar para las trampas creadas por personajes pueden incluir cuánto tiempo se tarda en instalar una trampa de ese tipo (cavar un pozo, preparar un arma oculta, etcétera) y qué materiales se necesitan para crearla. Depende de tu criterio como director de juego determinar cuán realista quieres que sea la experiencia de fabricación de trampas del personaje.

## Trampas sencillas

Por lo general, una trampa sencilla solo posee un detonante y un único efecto, y cualquiera de ellos puede ser mágico o mundano. Las trampas sencillas no se reinician después de haber sido activadas.

## Trampas complejas

Una trampa compleja es cualquiera que vaya más allá de un solo detonante y efecto. Puede ser un laberinto de obstáculos, una trampa con múltiples fases o una que pueda activarse por varios elementos diferentes. Los detalles de la construcción de trampas complejas se tratan en el capítulo 7.

## Detonantes complejos

Un detonante sencillo suele ser binario: algo que se enciende o se apaga, como un interruptor o un botón. Sin embargo, un detonante de varias etapas es uno que va en fases o que posee múltiples requisitos.

Una de las trampas más aterradoras del mundo real es una planta carnívora llamada venus atrapamoscas. Atrapa moscas y otros insectos pequeños cuando aterrizan en sus hojas especialmente evolucionadas, que tienen muchas protuberancias sensibles similares a pelos, y la trampa solo se cierra cuando se tocan dos pelos diferentes en menos de 20 segundos. Esto ayuda a la planta a evitar falsos detonantes.

Una puerta cerrada con un tronco colgando detrás de ella, listo para aplastar a cualquier intruso, es una trampa sencilla. Pero para evitar que los habitantes de la mazmorra fueran eliminados, el ingeniero la instaló con un detonante de múltiples etapas. Si la cerradura se desactiva con herramientas de ladrón y luego se abre la puerta, la trampa se activará. Estas medidas evitan que se active cuando un objetivo involuntario desbloquea la puerta con la llave y la abre.

## Efectos complejos

Emparejar dos o más efectos de trampa puede añadir complejidad al encuentro, especialmente cuando un efecto apresa o encierra a los personajes en un área. Una trampa que atrape a las criaturas con una red hace que les resulte mucho más difícil huir de un peñasco rodando hacia ellas.

## Trampas como instrumentos de la trama

Las trampas deberían suponer momentos emocionantes y memorables, no frustrantes y aburridos. Evita situaciones en las que los personajes no dispongan de contramedidas contra una trampa; hazlas atractivas o interesantes, no solo una forma de drenar recursos. Las trampas pueden proporcionar información sobre el área, llevar a los aventureros a zonas de una mazmorra o darles pistas sobre el propietario o creador de una estructura.

Algunas trampas pueden detectarse, pero requieren que los personajes tengan un conocimiento previo de su existencia o alguna información específica para evitarlas o desactivarlas. Superar una prueba de Inteligencia (Historia, Naturaleza o Religión), dependiendo del contexto, puede proporcionar este tipo de pistas. La CD para estas pruebas se basa en la gravedad de la trampa.

Por ejemplo, si los aventureros están en la mazmorra de algún malvado antagonista donde muchos otros héroes han perdido la vida, es probable que en algún libro pueda encontrarse información sobre ella. Una prueba de Inteligencia (Historia) puede ser apropiada para revelar pistas sobre los detonante mágicos que podrían encontrar (si alguien salió vivo para contar la historia). Al explorar la cripta del que fuera un poderoso paladín muerto hace mucho tiempo en busca de una reliquia antigua, una prueba de Inteligencia (Religión) podría revelar información sobre las defensas de la tumba.

Incluso si estas pruebas no brindan detalles sobre las trampas en sí mismas, pueden proporcionar pistas sobre quiénes las habrían colocado, o información importante que podría aplicarse de manera creativa a la situación.

Las trampas pueden proporcionar información incluso después de haber sido activadas. Encontrar evidencias de trampas activadas, como cadáveres, quemaduras, escombros o sangre, puede hacer que los personajes sepan que deben ser cautelosos o que alguien más va detrás de lo mismo que ellos.

## Nivel y letalidad

La dificultad o amenaza general que tu trampa puede representar para los aventureros es una combinación de dos cosas: el nivel de los personajes que la encuentran y su letalidad.

***Nivel.*** El nivel de una trampa se expresa en uno de los cinco rangos: 1 -4, 5-8, 9- 1 2, 13-16 y 17-20. Una trampa apropiada estará en el rango que incluye el nivel promedio de tus personajes.

***Letalidad.*** Las estadísticas variables de una trampa, como el bonificador de ataque, el daño, la CD de la prueba de característica y la tirada de salvación y el nivel de conjuro, dependen de la letalidad de la trampa. Es poco probable que una trampa destinada a ser un **contratiempo** dañe seriamente a los personajes de los niveles indicados, pero sí lo hará una trampa **moderada**. Es probable que una trampa **peligrosa** lesione gravemente (incluso pueda matar) a personajes de los niveles indicados, y es casi seguro que una trampa **arriesgada** lo hará. Es muy probable que una trampa **mortal** mate a personajes de los niveles indicados.

Considera siempre el mensaje que la letalidad y ubicación de las trampas pueden transmitir a los jugadores. Por ejemplo, poner una trampa de contratiempo cerca de la entrada de la mazmorra puede ayudar a advertir a los jugadores de que probablemente haya más trampas en el interior. Esto debería avisarles de que tengan cuidado. Sin embargo, colocar una trampa peligrosa en la entrada podría alertarles de que quizá necesiten más suministros, como *pociones de curación*, o hacerles saber que no tienen el nivel adecuado para esta zona. Estas solo son algunas de las formas en que pueden utilizarse las trampas para establecer las expectativas y el tono.

## Ataques de trampa

Las trampas atacan a las criaturas de dos formas. Si la armadura de una criatura es lo principal o lo único que podría defenderla del ataque, o si la trampa ataca con un pequeño número de armas diferentes, esta realiza una tirada de ataque contra la CA de la criatura. Si una trampa fuera a realizar 6 o más ataques en un solo turno, las criaturas deberían realizar una tirada de salvación de Destreza para evitar el daño. Una criatura sufre el daño si falla y la mitad de daño si tiene éxito.

## Daño de trampa

No todas las trampas causan daño, pero las que sí deben diseñarse como un desafío apropiado. Las trampas infligen daño según su gravedad, ya sea a un solo objetivo con tiradas de ataque, o a varios objetivos si hacen que un grupo de criaturas realice una tirada de salvación. La trampa puede infligir su daño de una vez o en varias asaltos, pero el daño máximo que inflige no debe ser mayor que el valor indicado para su gravedad.

# Tablas de referencia

A continuación, se muestran tablas para las estadísticas variables de juego de las trampas, como el bonificador de ataque y la CD de la tirada de salvación, según el nivel del personaje y la letalidad de la trampa. Los valores de estas tablas son pautas; no dudes en ajustarlos como resulte necesario.

## Bonificador de ataque y CD de salvación de la trampa

La siguiente tabla muestra las CD y los bonificadores de ataque apropiados según la gravedad de la trampa.

| | Contratiempo | Moderada | Peligrosa | Arriesgada | Mortal |
|---|---|---|---|---|---|
| Bonificador de Ataque | +5 | +6 | +8 | +10 | +12 |
| CD | 10 | 12 | 15 | 17 | 20 |

## Daño de trampa de objetivo único

La siguiente tabla muestra la cantidad de daño promedio recomendado para las trampas que tienen como objetivo a una sola criatura.

| Nivel | Contratiempo | Moderada | Peligrosa | Arriesgada | Mortal |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | 5 (1d10) | 11 (2d10) | 16 (3d10) | 22 (4d10) | 27 (5d10) |
| **5-8** | 11 (2d10) | 22 (4d10) | 33 (6d10) | 44 (8d10) | 55 (10d10) |
| **9-12** | 16 (3d10) | 33 (6d10) | 49 (9d10) | 66 (12d10) | 82 (15d10) |
| **13-16** | 22 (4d10) | 44 (8d10) | 66 (12d10) | 88 (16d10) | 110 (20d10) |
| **17-20** | 27 (5d10) | 55 (10d10) | 82 (15d10) | 110 (20d10) | 137 (25d10) |

## Daño de trampa de múltiples objetivos

La siguiente tabla muestra la cantidad de daño promedio recomendado para las trampas que tienen como objetivo a más de una criatura.

| Nivel | Contratiempo | Moderada | Peligrosa | Arriesgada | Mortal |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | 3 (1d6) | 7 (2d6) | 10 (3d6) | 14 (4d6) | 17 (5d6) |
| **5-8** | 7 (2d6) | 14 (4d6) | 21 (6d6) | 28 (8d6) | 35 (10d6) |
| **9-12** | 10 (3d6) | 21 (6d6) | 31 (9d6) | 42 (12d6) | 52 (15d6) |
| **13-16** | 14 (4d6) | 28 (8d6) | 42 (12d6) | 56 (16d6) | 70 (20d6) |
| **17-20** | 17 (5d6) | 35 (10d6) | 52 (15d6) | 70 (20d6) | 87 (25d6) |

## Nivel de conjuro de la trampa

Todas las trampas mágicas tienen un efecto de conjuro de algún tipo. Usa la siguiente tabla para determinar el nivel de conjuro para la trampa, que puede ser importante para conjuros como *disipar magia* .

| Nivel | Contratiempo | Moderada | Peligrosa | Arriesgada | Mortal |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | Truco | Truco | 1 | 1 | 2 |
| **5-8** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **9-12** | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **13-16** | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| **17-20** | 7 | 8 | 9 | 9 + 3 | 9 + 5 |

## VD de la criatura de la trampa

Si una trampa libera o invoca criaturas, usa la siguiente tabla para determinar su VD y cuántas puede crear. Esta tabla es solo una guía general; no dudes en ajustar la trampa según tus necesidades.

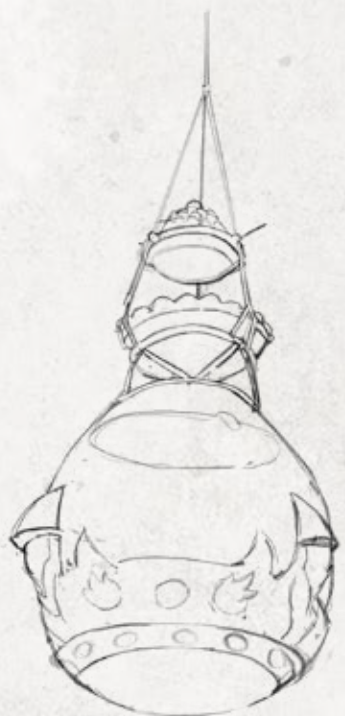
| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | Dos VD 1/8 | Dos VD 1/4 | Cuatro VD 1/8 | Cuatro VD 1/4 | Dos VD 1/2 |
| **5-8** | Cuatro VD 1/2 | Ocho VD 1/4 | Una VD 2 | Dos VD 2 | Una VD 5 |
| **9-12** | Ocho VD 1/4 | Una VD 2 | Dos VD 2 | Una VD 5 | Una VD 6 |
| **13-16** | Una VD 2 | Una VD 5 | Una VD 6 | Cuatro VD 2 | Dos VD 5 |
| **17-20** | Dos VD 5 | Dos VD 6 | Tres VD 5 | Tres VD 6 | Una VD 7 |

## Duración de la trampa

La mayoría de las trampas tienen un efecto instantáneo; infligen daño o dejan caer a una criatura en un pozo. Pero algunas trampas, especialmente las mágicas, tienen efectos de conjuro con una duración. Si no se especifica en su descripción, usa la tabla a continuación para determinarla según el nivel del personaje y la gravedad de la trampa.

En la mayoría de los casos, un efecto de trampa con una duración determinada puede eliminarse con un conjuro como *disipar magia*, *levantar maldición*, *restablecimiento menor*, *restablecimiento mayor* o magia más poderosa. Un efecto con una duración permanente solo puede eliminarse con *restablecimiento mayor*, o algo más poderoso como *deseo*. Los conjuros que pueden eliminar un efecto de trampa con una duración se enumeran en sus descripciones.

| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | 1 minuto | 1 minuto | 1 minuto | 5 minutos | 10 minutos |
| **5-8** | 1 minuto | 1 minuto | 5 minutos | 10 minutos | 1 hora |
| **9-12** | 10 minutos | 1 hora | 8 horas | 8 horas | 1 día |
| **13-16** | 10 minutos | 8 horas | 8 horas | 1 día | 1 día |
| **17-20** | 1 día | 1 día | permanente | permanente | permanente |



## Recompensas de experiencia por trampas

Las trampas no tienen un VD, como las criaturas, pero ,si crees que es apropiado otorgar experiencia por superarlas, puedes usar los valores de la siguiente tabla. No otorgues puntos de experiencia por trampas si hacerlo puede afectar negativamente el ritmo o el equilibrio general de tu campaña**.** Mantener un buen ritmo es mucho más importante que asegurarse de que cada tarea o desafío que superen los personajes posea un valor numérico.

Todas las recompensas sugeridas que se presentan a continuación, tanto para trampas sencillas como complejas, son para un grupo, no para cada personaje individual.

**Recompensas de experiencia de trampa sencilla**

| Nivel | Contratiempo | Moderada | Peligrosa | Arriesgada | Mortal |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | 50 | 75 | 100 | 150 | 200 |
| **5-8** | 550 | 825 | 1.100 | 1.650 | 2.200 |
| **9-12** | 1200 | 1800 | 2.400 | 3.600 | 4.800 |
| **13-16** | 2.550 | 3.825 | 5.100 | 7.650 | 10.200 |
| **17-20** | 4.400 | 6.600 | 8.800 | 13.200 | 17.600 |

**Recompensas de experiencia de trampa compleja**

| Nivel | Contratiempo | Moderada | Peligrosa | Arriesgada | Mortal |
|---|---|---|---|---|---|
| 1-4 | 125 | 200 | 250 | 375 | 500 |
| 5-8 | 1.250 | 1.875 | 2.500 | 3.750 | 5.500 |
| 9-12 | 2.750 | 4.125 | 5.500 | 8.000 | 12.000 |
| 13-16 | 5.500 | 8.250 | 11.000 | 17.000 | 25.500 |
| 17-20 | 10.000 | 14.625 | 19.500 | 29.500 | 44.000 |

# Generador de trampas aleatorias

Todos los directores de juego desarrollan hábitos con el tiempo. Cuando necesitamos ideas, recurrimos a nuestras favoritas una y otra vez, hasta que nuestras mazmorras y aventuras empiezan a repetir patrones familiares. Las tablas aleatorias son herramientas potentes para ayudar a romper esos patrones, porque nos obligan a incorporar elementos o combinaciones que no nos vienen a la mente de forma natural.

En este capítulo encontrarás un conjunto de tablas para las dos partes cruciales de una trampa: el detonante y el efecto. La tabla no te hará todo el trabajo, pero genera un concepto. Luego puedes desarrollarlo decidiendo los detalles exactos del detonante y el efecto, cómo funcionan juntos y cómo encajan en el espacio donde se encuentran. Puedes utilizar estas tablas para generar una trampa sobre la marcha, pero funcionan mejor cuando tienes tiempo para considerar todas las posibilidades y ramificaciones. Crea algunas trampas por adelantado para disponer de algunas opciones para la situación exacta.

La tabla contiene 50 detonantes únicos y 50 efectos únicos. Puedes tirar un d 100 dos veces, utilizando el primer resultado para determinar el detonante y el segundo para el efecto. También puedes elegir una combinación de detonante y efecto de la tabla, o escoger una mitad de la trampa y tirar de forma aleatoria por la otra.

## Combinaciones improbables

La generación de trampas no está exenta de idiosincrasias. Cada combinación de detonante y efecto que se presenta en esta sección puede funcionar en conjunto, pero quizá algunas requieran un poco más de reflexión.

Por ejemplo, considera una trampa con un detonante mundano y un efecto mágico, como una placa de presión que teletransporta al objetivo a otra ubicación. La placa de presión podría estar en un pasillo estrecho, con un portal camuflado como un espejo. Cuando el objetivo se acerca para mirarse en él, pisa la placa de presión que lo catapulta al portal.

¿Qué tal un detonante mágico combinado con un efecto mundano? El objetivo desenvaina su arma en el alcance de la trampa, haciendo que lance *crear llama* sobre una vela escondida en el techo. Justo encima de ella hay una fina cuerda de la que cuelga una jarra llena de aceite. Una vez que la llama quema la cuerda, la jarra cae al suelo, rompiéndose y soltando el aceite. La cuerda aún ardiendo atada al recipiente prende el aceite y todas las criaturas en un radio de 20 pies se incendian.

# Tabla de generación de detonantes y efectos

| Tipo | d100 | d20/10 | Detonante | Página | Efecto | Página |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Mundano | 1-2 | 1 | Abrir/cerrar cofre | 114 | Aguja | 123 |
| | 3-4 | 2 | Abrir/cerrar objeto | 114 | Arena que cae | 123 |
| | 5-6 | 3 | Abrir/cerrar puerta | 114 | Barrera | 123 |
| | 7-8 | 4 | Cable de tensión | 114 | Caída | 124 |
| | 9-10 | 5 | Cable trampa | 114 | Cepo | 125 |
| | 11-12 | 6 | Coger/mover objeto | 114 | Cuchillas segadoras | 125 |
| | 13-14 | 7 | Crear llama | 115 | Dardos | 125 |
| | 15-16 | 8 | Fallo al forzar cerradura | 115 | Jaula | 125 |
| | 17-18 | 9 | Forzar cerradura | 115 | Lanzas | 125 |
| | 19-20 | 10 | Girar rueda/manivela | 115 | Liberar criaturas | 125 |
| | 21-22 | 11 | Hacer ruido | 115 | Objeto oscilante | 126 |
| | 23-24 | 12 | Intento de forzar cerradura | 115 | Objetos que caen | 126 |
| | 25-26 | 13 | Interactuar con cebo | 115 | Pinchos | 126 |
| | 27-28 | 14 | Mover palanca/pulsar botón | 116 | Pinchos empaladores | 126 |
| | 29-30 | 15 | Placa de presión | 116 | Recipiente cae/se vacía | 126 |
| | 31-32 | 16 | Quitar barrera | 116 | Red | 126 |
| | 33-34 | 17 | Romper objeto | 116 | Roca rodante | 127 |
| | 35-36 | 18 | Superficie sensible al peso | 116 | Suelo con resorte | 127 |
| | 37-38 | 19 | Tirar de la cuerda/cadena | 116 | Techos/paredes aplastantes | 127 |
| | 39-40 | 20 | Toquetear/golpear | 116 | Virotes | 127 |
| Ambiguo | 41-42 | 1 | Abrir/cerrar libro | 117 | Adhesivo | 128 |
| | 43-44 | 2 | Activar dispositivo de iluminación | 117 | Cansancio | 128 |
| | 45-46 | 3 | Combinación incorrecta | 117 | Ceguera | 128 |
| | 47-48 | 4 | Falso detonante | 117 | Explosión de ácido/limo | 128 |
| | 49-50 | 5 | Musical/auditivo | 117 | Explosión elemental | 128 |
| | 51-52 | 6 | Pasar a la luz/oscuridad | 117 | Gas venenoso | 129 |
| | 53-54 | 7 | Perturbar el líquido | 117 | Metal fundido | 129 |
| | 55-56 | 8 | Retirar objeto | 117 | Muro de fuego | 129 |
| | 57-58 | 9 | Tocar objeto | 118 | Objeto animado | 130 |
| | 59-60 | 10 | Uso de llave incorrecta | 118 | Sordera | 130 |
| Magia | 61-62 | 1 | Activar runa | 118 | Amnesia | 130 |
| | 63-64 | 2 | Atravesar la zona | 118 | Apariencia | 130 |
| | 65-66 | 3 | Cadáver | 118 | Apresar | 131 |
| | 67-68 | 4 | Cruzar el umbral | 118 | Calentar metal | 131 |
| | 69-70 | 5 | Derramar sangre | 119 | *Disipar magia* | 131 |
| | 71-72 | 6 | *Detectar magia* | 119 | Dormir | 131 |
| | 73-74 | 7 | Detector de criaturas | 119 | Efecto de conjuro | 131 |
| | 75-76 | 8 | Fallar la contraseña | 119 | Embrujo | 132 |
| | 77-78 | 9 | Inconsciencia | 119 | Envejecimiento | 132 |
| | 79-80 | 10 | Lanzar conjuro | 119 | Intercambio | 132 |
| | 81-82 | 11 | Leer el texto | 119 | Invisibilidad | 132 |
| | 83-84 | 12 | Mirar | 120 | Invocar criaturas | 132 |
| | 85-86 | 13 | Ofender al ídolo | 120 | Magia salvaje | 133 |
| | 87-88 | 14 | Ofrenda | 120 | Muro de fuerza | 134 |
| | 89-90 | 15 | Palabra de mando | 120 | Petrificación | 134 |
| | 91-92 | 16 | Producir luz/oscuridad | 120 | Reanimar criaturas | 134 |
| | 93-94 | 17 | Pronunciar la palabra de activación | 120 | Sugestión | 134 |
| | 95-96 | 18 | Sacar arma | 120 | Teletransporte | 134 |
| | 97-98 | 19 | Sacrificio mortal | 120 | Terror | 134 |
| | 99-100 | 20 | Traer objeto | 120 | Transmutación | 135 |

# Detonantes

La mejor manera de estar a salvo de cualquier trampa es detectar su detonante y evitarlo, lo que no siempre es fácil o siquiera posible. Ninguna trampa debería ser tan imposible de encontrar como de evitar o mitigar. Pero sí puede ser una de las dos. Si es fácil de encontrar, entonces es justo castigar con dureza a las criaturas que no la encuentren dificultando la tirada de salvación o no permitiéndola en absoluto. Si una trampa es imposible de encontrar o evitar, entonces debería haber una forma de mitigar o negar el daño por completo.

Piensa siempre en los detonantes en términos específicos y reales, no solo en tiradas de dados. Querrás poder describir con detalle lo que los personajes ven o sienten mientras exploran. Considera todos los sentidos. Las imágenes y sonidos son descriptores comunes, pero el olfato, el gusto y la textura también pueden ayudar a preparar la escena.

## Tipos de detonantes

Los detonantes de trampas vienen en tres formas diferentes: mundanos, ambiguos y mágicos. Cada tipo dice algo sobre el propósito de la trampa y la mejor manera de usarla.

### Detonantes mundanos

Los detonantes mundanos son aquellos sin componentes mágicos. Suelen poseer algún tipo de dispositivo mecánico — como un reloj, engranajes o presión de agua — pero también pueden ser tan simples como una baldosa que se desprende cuando se aplica suficiente peso.

### Detonantes ambiguos

Los detonantes ambiguos pueden ser mundanos, mágicos o una combinación de ambos. Por ejemplo, el detonante de llave incorrecta puede ser una llave de forma o tamaño inadecuados, o puede ser la llave con la forma correcta que no se ha encantado como debía. Una opción es mundana mientras que la otra es mágica.

### Detonantes mágicos

Los detonantes mágicos tienen muchas menos limitaciones. Pueden ser simples o complejos, pero a menudo incluyen un toque místico. Un glifo que se activa cuando una criatura se acerca lo bastante es el ejemplo clásico. Podría haber un cable mágico que activa la trampa o un conjuro de *alarma* que detecta intrusos y luego activa la trampa.

## Detección de detonantes

La detección de un detonante de cualquier tipo suele requerir una prueba de Sabiduría (Percepción). Los detonantes mágicos también pueden encontrarse con una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano), pero esto no permite que una criatura sienta la presencia de la magia (para eso es *detectar magia*). Una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) representa a una criatura que reconoce algunos símbolos arcanos o recuerda un fragmento de saber sobre un objeto o área. Una vez descubierto, puede emplearse una prueba de Inteligencia (Investigación) para realizar un examen exhaustivo del detonante de la trampa y deducir la mejor manera de desactivarla.

Puede haber ocasiones en las que parezca más apropiado recurrir a una prueba menos habitual, como Destreza (Percepción) si algo requiere un toque especialmente hábil.

### Pruebas pasivas

Ten en cuenta siempre la Percepción pasiva de una criatura (10 + el modificador de Sabiduría/Inteligencia de la criatura + cualquier bonificación, como competencia) y compárala con las CD relevantes para cualquier trampa a la que se acerque. Si la Percepción pasiva de una criatura iguala o excede la CD para detectar el detonante, lo advierte automáticamente y puede intentar desactivarlo.

Los detonantes con el atributo **difícil** requieren una prueba activa de Inteligencia (Investigación) para comprender cómo funcionan y cómo pueden desactivarse.

***Difícil.*** Un detonante con este atributo es más complejo de lo habitual. Una vez que una criatura lo detecta, debe superar una prueba de Inteligencia (Investigación) para entender cómo funciona. Si la prueba falla, la criatura no podrá desactivar el detonante porque no comprende lo que ha encontrado. Una criatura puede volver a intentar comprender una trampa difícil después de completar un descanso largo.

## Desactivar detonantes

Identificar un detonante es una cosa, pero inhabilitarlo es otra. Los detonantes mundanos suelen requerir la superación de una prueba de Destreza utilizando herramientas de ladrón, mientras que normalmente la desactivación de los detonantes mágicos requiere superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o un uso con éxito de *disipar magia*. Los detonantes ambiguos pueden necesitar cualquiera de las dos opciones.

La mayoría de las veces no suceden percances por no desactivar una trampa, pero que el resultado de la prueba sea especialmente bajo podría ser desastroso si el detonante posee el atributo **sensible** .

***Sensible.*** No desactivar un detonante sensible puede resultar en la activación accidental de la trampa. Las trampas de **contratiempo** y **letalidad** moderada se activan si el resultado total de la prueba de desactivación fallida es de 5 o menos. **Las trampas peligrosas**, **arriesgadas**, y **mortales** se activan con totales de pruebas de desactivación fallidas de 10 o menos.

A veces, los detonantes pueden sortearse en vez de desactivarse. El uso de *silencio* para pasar una trampa que se activa por el sonido permite evitarla, pero no está desactivada. Si las criaturas emiten un ruido cerca de ese detonante más adelante, ya sin la protección del conjuro, la trampa aún puede activarse.

## CD de las contramedidas

Consulta la tabla a continuación para determinar la CD para detectar y desactivar los detonantes en función de la letalidad de la trampa.

| *Letalidad* | *CD* |
|---|---|
| Contratiempo | 10 |
| Moderada | 12 |
| Peligrosa | 15 |
| Arriesgada | 17 |
| Mortal | 20 |

# Detalles del detonante

A continuación se presentan descripciones detalladas de cada tipo de detonante, junto con sugerencias sobre cómo utilizarlo mejor y las contramedidas habituales. En ningún caso se trata de las únicas opciones posibles; solo de las más comunes.

Puedes agregar el atributo difícil o sensible para hacer que cualquiera de estos detonantes sea más desafiante.

## Detonantes mundanos

Estos detonantes son principalmente mecánicos y no poseen ningún componente mágico. Engranajes, palancas, pesas, resortes u otros dispositivos mecánicos pueden estar implicados en el diseño del detonante.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) revela el detonante, y tener éxito en una prueba de Destreza utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva. Los detonantes mundanos que operan de manera diferente tienen sus contramedidas incluidas en sus descripciones.

### Abrir/cerrar cofre

Abrir o cerrar un cofre activa la trampa. A menudo es difícil localizar este tipo de detonante porque el mecanismo puede estar completamente oculto dentro del cofre, o ser parte de uno o más de sus componentes. Ten en cuenta que este detonante no es algo fijado al arcón; eso sería un detonante de cable de tensión.

### Abrir/cerrar objeto

Abrir o cerrar un objeto puede accionar un interruptor oculto, hacer que los engranajes se activen o actuar como detonante mundano de muchas otras formas. Si un objeto se puede abrir o cerrar — ya sea con una puerta, postigo, tapón o cualquier otra cosa — entonces puede admitir una trampa. Objetos como un armario, un cajón o un libro, una lámpara de aceite con tapa, o un ojo mecánico podrían ser buenos candidatos para este detonante.

### Abrir/cerrar puerta

Abrir o cerrar una puerta activa la trampa. A menudo, es difícil localizar este tipo de detonantes porque el mecanismo puede estar completamente oculto en el otro lado de la puerta o ser parte de ella. Ten en cuenta que este detonante no es algo fijado a la puerta; eso sería un detonante de cable de tensión.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba Sabiduría (Percepción) revela el detonante. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) mientras se examina la puerta revela la naturaleza del detonante y permite a una criatura intentar una prueba de Destreza mientras usa herramientas de ladrón para desactivarlo.

Serrar, quemar o perforar un agujero a través de la puerta sin dejar que se abra podría evitar este detonante. El uso de un conjuro a distancia para volar la puerta de las bisagras también podría permitir a las criaturas activar la trampa mientras evitan sus efectos.

### Cable de tensión

Un alambre, cuerda o sedal conecta un objeto con la trampa. Esta se activa cuando el cable de tensión se estira o se afloja.

### Cable trampa

Un alambre, cuerda o sedal está tenso a través de un área con mucho tráfico de criaturas. Romper o perturbar lo bastante la cuerda activa la trampa. El cable, que se emplea a menudo en trampas con mecanismos externos, también puede conectarse a una complicada red de componentes ocultos en una pared o área alejada.

### Coger/mover objeto

Recoger o mover un objeto activa la trampa. Esta podría estar oculta detrás de un objeto o descansando sobre una placa de presión que la activaría.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) revela el detonante, y tener éxito en una prueba de Destreza utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva.

Una criatura puede intentar sustituir el objeto por uno de igual peso para sortear el detonante. La criatura debe superar una prueba de Inteligencia (Percepción) para estimar con precisión el peso del objeto, y tener éxito en una prueba de Destreza (Juego de Manos) para cambiar los objetos. Fallar en cualquiera de las tiradas activa la trampa.

## Crear llama

La presencia de fuego activa la trampa. Por lo general, esto se debe a un moho u hongos sensible a la luz o al calor dentro del alcance del detonante. El cebo es importante en este tipo de detonante, por ejemplo, una tenue escritura grabada en la pared de una sala o cueva oscura induce a las criaturas a acercar una llama.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) revela que hay una superficie cercana reaccionando a la presencia de la llama. Superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) inhabilita el detonante.

## Fallo al forzar cerradura

Fallar cuando se intenta forzar una cerradura activa la trampa.

## Forzar cerradura

Forzar una cerradura activa la trampa. Esto incluiría intentar alterar la cerradura de una manera que no implique el uso de la llave correcta.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) permite a una criatura detectar el detonante, y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigar) le permite comprenderlo. El detonante puede desactivarse forzando la cerradura con éxito al superar una prueba de Destreza que supere la CD de la cerradura en 5 utilizando herramientas de ladrón.

## Girar rueda/manivela

Girar una rueda o manivela en cierta dirección, o girarla hacia o más allá de un cierto punto, activa la trampa. Una rueda o manivela se usa generalmente para abrir o cerrar algo, subir o bajar puertas, puentes levadizos o impulsar otras tareas mecánicas. Acompañar su función normal con un detonante de trampa convierte un dispositivo aparentemente inocuo en un encuentro potencialmente mortal.

### ¡ATRAPADOS COMO RATAS!

Los personajes encuentran un pesado rastrillo bloqueando su camino. Ninguno de ellos puede levantarlo, pero encuentran un mecanismo de manivela para lograrlo. El más fuerte de ellos pasa varios minutos levantando el rastrillo y luego usa un pasador integrado en la manivela para bloquearla. Los aventureros avanzan, pero unos minutos después oyen un ruido sordo cuando el rastrillo vuelve a caer. De lo que no se percataron fue de que la manivela también dio cuerda a un mecanismo de liberación temporizada en el pasador, y ahora están atrapados en el otro lado del rastrillo.

## Hacer ruido

Cualquier sonido por encima de cierto nivel activa la trampa. Las criaturas deben hacer un esfuerzo por ser sigilosas, y quizá algunas ni siquiera hagan ruido suficiente para activar la trampa debido al vuelo u otras formas de movimiento.

***Contramedidas (difícil).*** Superar una prueba Sabiduría (Percepción) revela el detonante. Las criaturas que se muevan o realicen acciones en el área con trampa deben superar una prueba de Destreza (Sigilo) en cada asalto para evitar activarla. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la naturaleza del detonante y permite a una criatura intentar una prueba de Destreza mientras usa herramientas de ladrón para inhabilitarlo.

Los personajes creativos pueden usar otras formas de amortiguar el sonido, como lanzar *silencio* en una criatura o área para sortear este detonante.

## Intento de forzar cerradura

El detonante está integrado en una cerradura e intentar forzarla activa la trampa. El uso de una llave en la cerradura no activará la trampa. Este es uno de los detonantes más comunes, y un elemento disuasorio útil en casi cualquier sitio.

## Interactuar con cebo

Se ha dejado a la vista un objeto que despertaría interés, pero interactuar con él desencadena la trampa. Esto podría ser un cadáver u objeto fuera de su lugar habitual. El objeto puede mostrar evidencias de la naturaleza de la trampa o no, como ser objetivo de unos dardos o limpiamente cortado por la mitad. Si el objeto tiene pruebas de ese tipo, podría ser para engañar a las potenciales víctimas.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) revela el detonante. Superar una prueba de Destreza (Juego de Manos) permite a una criatura interactuar con el cebo sin activar el detonante, mientras que superar una prueba de Destreza realizada con herramientas de ladrón, lo desactiva.

### Mover palanca/pulsar botón

Mover una palanca o presionar un botón activa la trampa. Según como sea, presionar el botón o mover la palanca de nuevo podría desactivar la trampa que se había activado.

#### ¿QUÉ HACE ESTO?

Varias palancas o botones convierten rápidamente una trampa sencilla en una compleja. Un instinto natural es probar cada palanca para evaluar lo que hacen y cómo lidiar con la trampa. Considera asegurar que haya pistas en el área de la trampa, o asegúrate de que los personajes tengan la oportunidad de descubrir algo de ella antes de encontrarla.

### Placa de presión

Aplicar peso a la placa de presión activa la trampa. Evitar la placa es tan simple como saltar sobre ella o poner algo para cruzarla. La placa de presión podría estar en una pared y activarse cuando alguien se apoye en ella o ponga una mano. También podría estar en un lugar que sea difícil de examinar o evitar, como en el otro lado de un abismo de 15 pies que las criaturas tengan que saltar.

Algunas placas de presión se activan solo después de haber sido presionadas y luego soltadas. Con suerte, una criatura que la pise tendrá compañeros capaces de encontrar una manera de desactivar la trampa o negar sus efectos.

### Quitar barrera

La retirada de una barrera desencadena la trampa. Las barreras pueden ser tan grandes como un rastrillo o tan pequeñas como un tapón de desagüe. Este detonante podría ser una piedra en el techo, la pared o el suelo que cuando se retira permite que el agua, la arena, el aceite o algún otro material entre en una estancia.

#### DEMASIADO VALIOSO PARA DEJARLO

Los personajes encuentran un maravilloso orbe de cristal en un pedestal en mitad de la sala. Su propósito no es evidente de inmediato, pero saben que tiene que ser valioso. No detectan ninguna maldición en él, por lo que alguien lo coge. Al cabo de unos instantes, un tubo bloqueado por el orbe empieza a arrojar un vapor negro y venenoso en la estancia.

### Romper objeto

Romper un objeto como una vitrina, un frasco de cristal o una gema mágica desencadena la trampa.

### Superficie sensible al peso

Poner o quitar peso en la superficie activa la trampa. Una superficie sensible al peso es una versión más sensible de una placa de presión y, a menudo, se usa en aplicaciones más grandes. La superficie podría ser un cuadrado de 5 pies por 5 pies en el suelo, o incluso el área completa.

### Tirar de la cuerda/cadena

Tirar de una cuerda, cadena o sedal colgante de algún tipo activa la trampa. Podría tratarse de una cuerda o cadena que una criatura necesita para trepar o descender. Incluso podría ser una cuerda lanzada alrededor de una roca u otra protuberancia útil con el detonante incorporado.

Una cuerda o cadena que cuelga de un nivel superior es la oportunidad perfecta para atar una jarra de algo desagradable al otro extremo. Cuando se tira, la jarra cae y explota con alquitrán, fuego, gas venenoso o alguna otra cosa horrible.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) revela el detonante, y tener éxito en una prueba de Destreza (Juego de Manos) lo desactiva.

### Toquetear/golpear

La aplicación de presión en un punto específico mediante golpecitos o toquecitos activa la trampa. Palpar las paredes o evaluar el suelo con un palo son métodos tan comunes para encontrar trampas y puertas secretas que a menudo los constructores de trampas se aprovechan de ellos.

***Contramedidas.*** Superar una prueba Sabiduría (Percepción) revela el detonante. Superar una prueba de Destreza (Juego de Manos) permite a una criatura palpar o toquetear sin activar el detonante, mientras que superar una prueba de Destreza realizada con herramientas de ladrón, lo desactiva.

## Detonantes ambiguos

Según la situación estos detonantes pueden ser mágicos o no. Un libro con una aguja escondida en el lomo que se libera por resorte es una combinación mundana del detonante abrir/cerrar y un efecto de aguja.

Sin embargo, si el libro estaba encantado para activarse al abrirse, sería una versión mágica del detonante abrir/cerrar.

### Contramedidas

A no ser que se especifique otra cosa, superar una prueba de Sabiduría (Percepción) revela el detonante, y tener éxito en una prueba de Destreza utilizando herramientas de ladrón, lo desactiva.

Si un detonante es mágico, superar una prueba de Sabiduría (Percepción), Inteligencia (Conocimiento Arcano) o *Detectar magia* lo revela. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o *disipar magia* inhabilita el detonante.

Una versión mágica de un detonante ambiguo suele ser el equivalente a un conjuro de abjuración de nivel 3 para las interacciones con *detectar magia* y *disipar magia*.

## Abrir/cerrar libro

Abrir o cerrar un libro en particular desencadena la trampa. Una criatura que examine un tomo enorme en un pedestal o abra un viejo libro polvoriento que encontró en una estantería puede activar este detonante.

## Activar dispositivo de iluminación

Encender o apagar un artefacto de iluminación activa la trampa. Un aplique de pared con una antorcha o una linterna es difícil de resistir para una criatura sin visión en la oscuridad. Esto también podría ser un orbe con un conjuro de *llama permanente* activado por contacto o una palabra de mando.

## Combinación incorrecta

Las combinaciones pueden usarse para casi cualquier cosa. Pueden cerrar puertas o cofres, bajar puentes, activar portales… Los estímulos también pueden ser casi cualquier cosa, como tirar de cadenas, cuerdas, palancas, presionar botones, usar componentes de conjuros particulares en un orden determinado, deletrear una palabra al revés o incluso hacer pasos de baile. Lo importante es considerar qué combinación correcta eligió el ingeniero de la trampa, por qué escogieron esa combinación y por qué decidieron que alguien debería ser seriamente penalizado por equivocarse.

En el caso de que alguien que conozca la combinación sea apresado como rehén y obligado a introducirla, dar la combinación incorrecta podría proporcionar una ventaja. Si el efecto de la trampa apunta a la criatura que introduce la combinación, el rehén podría posicionarse de tal manera que evite el ataque, lastime a sus captores e intente escapar.

### ROMPECABEZAS DE COMBINACIÓN

Cuando se trata de resolver rompecabezas combinados, es importante que los personajes nunca se enfrenten a uno sin conocerlo antes. Puedes dejar pistas en el camino, ocultar la combinación en la estancia o usar un personaje no jugador para darles la respuesta de manera críptica, etcétera. Solo recuerda que es frustrante impedir avanzar por una combinación que los personajes no tienen manera de conocer. Pulsar botones o tirar de cuerdas de forma arbitraria no es divertido, sobre todo si los aventureros están siendo castigados con trampas por cada fallo.

## Falso detonante

Algún otro detonante a la vista, como una placa de presión sin camuflar, puede ser el cebo perfecto. La interacción física o mágica con este falso detonante es lo que realmente activa la trampa. Una criatura puede obtener pistas sobre la naturaleza del verdadero detonante mientras intenta desactivar el falso.

## Musical/auditivo

Hacer un ruido concreto, o la ausencia de un sonido, dispara la trampa. El detonante podría estar vinculado por completo a un instrumento musical y activarse si se toca en un área específica. O el detonante podría activarse si no se toca el instrumento. También pueden ser detonantes otros sonidos, como hablar o entrechocar piedras.

***Contramedidas.*** Si el detonante es mundano, la superación de una prueba de Sabiduría (Percepción), lo revela, y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) da una idea del sonido requerido. Si un detonante es mágico, superar una prueba de Sabiduría (Percepción), Inteligencia (Conocimiento Arcano) o lanzar *detectar magia*, lo revela. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o *disipar magia*, lo desactiva.

## Pasar a la luz/oscuridad

Pasar de la luz a la oscuridad, de la oscuridad a la luz, romper un rayo de luz, proyectar una sombra sobre una superficie en particular o detenerse entre una fuente de luz y un objeto, activa la trampa.

***Contramedidas.*** Si el detonante es mundano, la superación de una prueba de Sabiduría (Percepción) lo revela, y tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias o Sigilo) permite sortearlo. Si el detonante es mágico, superar una prueba de Sabiduría (Percepción), Inteligencia (Conocimiento Arcano) o lanzar *detectar magia*, lo revela. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o *disipar magia*, lo desactiva.

Dependiendo de la naturaleza del detonante, conjuros como *luz del día* u *oscuridad* también podrían servir para desactivar una versión mágica o mundana.

## Perturbar el líquido

Una piscina o fuente puede ser peligrosa por varias razones: está llena de líquido venenoso, es el hogar de una criatura peligrosa o el detonante de una trampa. Este detonante puede ser efectivo en una piscina o cuenca con gemas u objetos valiosos en el fondo. Cierto nivel de perturbación trivial todavía podría ser seguro; una criatura podría retirar elementos de la piscina siempre que no genere demasiadas ondas.

## Retirar objeto

Quitar un objeto en particular de un área determinada activa la trampa. Esto puede ser tan específico como sacar una gema de su anillo o tan amplio como saquear un tesoro de una mazmorra.

## Tocar objeto

Tocar un objeto en concreto desencadena la trampa. Puede haber parámetros que determinen quién o qué puede tocar el objeto o no hacerlo. Estos criterios pueden ser tan amplios o específicos como sea necesario, incluyendo la raza, el alineamiento, el género, la capacidad para lanzar conjuros, la afiliación religiosa o la clase. Usar guantes u otra cosa para tocar el objeto puede evitar el detonante, pero no desactivarlo.

## Uso de llave incorrecta

El uso de una llave incorrecta activa la trampa. Girar la llave en sentido contrario, en el sentido de las agujas del reloj en lugar de en el sentido contrario a las agujas del reloj, también podría activar esta trampa.

# Detonantes mágicos

Es probable que hacer algo que no puede lograrse mediante un proceso mecánico, como determinar cuándo una criatura de una raza específica entra en una estancia, sea un detonante mágico. A menudo los detonantes mágicos son runas o glifos de algún tipo escritos en la superficie de una pared u objeto cerca del área con trampa. También pueden ser cristales, orbes, plantas, armaduras o algo fácil de esconder en la zona. Por lo general es mejor tener algún objeto o glifo como detonante cuando se crea una trampa con detonante mágico, ya que eso proporciona un punto fijo para determinar el alcance y otros parámetros del efecto.

A menos que se indique lo contrario, superar una prueba de Sabiduría (Percepción) o lanzar *detectar magia* revela un detonante mágico. Los detonantes mágicos también pueden encontrarse superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano), pero esto representa que una criatura reconoce un objeto o área por su conocimiento de la magia; no es un reemplazo de *detectar magia*. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o lanzar *disipar magia* con éxito sobre el detonante, lo desactiva.

***Detectar magia.*** Encontrar trampas mágicas con *detectar magia* suele ser bastante sencillo, pero el conjuro no revela la naturaleza del detonante o qué contramedidas podrían ser necesarias. *Detectar magia* también puede bloquearse con 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo delgada o 3 pies de madera o tierra. En la mayoría de casos los detonantes son efectos de abjuración.

***Disipar magia.*** Las trampas mágicas de nivel 3 o inferior se desactivan automáticamente mediante *disipar magia*. La CD requerida para detonantes mágicos de nivel 4 o superior es 10 + el nivel del conjuro (o el equivalente al nivel del conjuro del detonante).

La siguiente tabla muestra los niveles de conjuro recomendados para trampas mágicas según el nivel del personaje y la letalidad de la trampa. Puedes usarla para determinar el nivel de conjuro del detonante para *detectar magia* y su CD para *disipar magia*.

| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| 1-4 | Truco | Truco | 1 | 1 | 2 |
| **5-8** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **9-12** | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **13-16** | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| **17-20** | 7 | 8 | 9 | 9 | 9 |

## Activar runa

Una runa de detección puede activarse por simple proximidad o puede tener criterios de activación más concretos. La runa puede ser invisible o estar a la vista y lo que hace puede ser evidente o no; incluso puede ser beneficioso. Sea cual sea su efecto, la activación de la runa sigue disparando la trampa.

***Contramedidas.*** Puede descubrirse una *runa de detección* superando una prueba de Sabiduría (Percepción) o con *detectar magia*. Una vez hallada, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano).

## Atravesar la zona

Entrar en un área o atravesarla activa la trampa. Esta puede ser disparada por cualquiera, o solo por criaturas que cumplan con ciertos criterios, como "criaturas de alineamiento bueno", "elfos" o "cualquiera que *no sea* un goblin".

### NO TRASPASÉIS EL SELLO

Los personajes entran en una gran sala con múltiples salidas en el lado más cercano y un santuario dragontino hermosamente decorado en el lado opuesto. En el suelo, justo en el centro de la estancia, hay un hermoso sello de teselas de un dragón con ojos de rubí y las alas extendidas. El mago encuentra un pasaje sobre el santuario revisando sus libros. "Solo los dignos pueden acercarse", lee. Al escuchar esto, el paladín, santurrón y grandilocuente, avanza a grandes zancadas a través del sello para acercarse al santuario. De repente, toda la sala empieza a temblar y retumbar. El mago se vuelve hacia el guerrero diciendo: "No es digno…".

## Cadáver

Llevar un cadáver a un área activa la trampa. El detonante solo puede activarse si el cuerpo es de una criatura de una raza o tipo específico.

## Cruzar el umbral

Cruzar el umbral de una puerta, entrada, salida o arco activa la trampa. El detonante podría ser parte de la puerta en sí, o solo una parte de la transición de una zona a otra.

### LOS GUARDIAS ESTÁN MUERTOS

Un poderoso nigromante ha llenado su laberinto de esbirros muertos vivientes y ha puesto trampas de alarma en todas las encrucijadas principales. Los personajes los ven atravesar el pasillo principal y formula un plan. Esperando el momento más oportuno, entran en acción y se abren paso por el corredor principal. Pero para su consternación, hacen sonar de inmediato una serie de campanas, campanillas y gongs. Ola tras ola de esbirros muertos vivientes atacan al desconcertado grupo, que no tenía idea de que las trampas del nigromante estaban configuradas para detectar solo criaturas vivas.

## Derramar sangre

El derramamiento de sangre en el área activa la trampa. El encantamiento también podría estar en un arma o artefacto poderoso que los personajes usarán en combate.

Este detonante es especialmente efectivo cuando se usa en una zona donde es probable que estalle una pelea. También sirve como elemento disuasorio si se usa en un lugar centrado en la paz, donde los supervisores pueden informar abiertamente a los invitados sobre lo que sucederá si se derrama sangre (o tal vez solo que algo sucederá).

## Detectar magia

La presencia de un conjuro activo de *detectar magia* dentro de un área determinada, ya sea por lanzarse en esa zona o por estar ya activo, dispara la trampa. Este es un buen detonante para combinar con otros, especialmente en un área donde se emplearía normalmente *detectar magia* , como una cripta del tesoro. Ten en cuenta que *detectar magia* revelará este detonante, pero también activará la trampa.

## Detector de criaturas

Una criatura de cierto tipo o con ciertas cualidades que entre en el alcance del detector activa la trampa. Tales cualidades pueden incluir tipo, raza, clase, alineamiento, edad o género. Esto es especialmente útil para organizaciones compuestas de una raza y alineamiento en particular, como una secta de elfos malvados. Pueden configurar el detonante para que se active si detecta una criatura de cualquier otra raza y alineamiento.

## Fallar la contraseña

Si no se pronuncia una contraseña específica dentro de un período de tiempo predeterminado, se activará la trampa. Otro detonante de trampa, como una placa de presión, un cable trampa, una palanca o un botón, podría volverse seguro pronunciando una palabra o frase especial. El detonante solo podría desactivarse durante un breve tiempo, o solo para la persona que dijo la contraseña. Esta podría permanecer oculta en algún lugar de la estancia, y revelarse gracias a un rompecabezas o insinuarse en leyendas o rumores.

## Inconsciencia

Una criatura inconsciente en un área en particular activa la trampa. Esta zona puede ser una estancia individual, un conjunto de habitaciones o toda una mazmorra.

## Lanzar conjuro

Lanzar un conjuro activa la trampa. El detonante puede requerir un conjuro específico, cualquier conjuro de una escuela de magia concreta o simplemente cualquier conjuro. Este tipo de detonante es especialmente efectivo en áreas o salas donde es probable que las criaturas sean atacadas y lancen conjuros durante el combate.

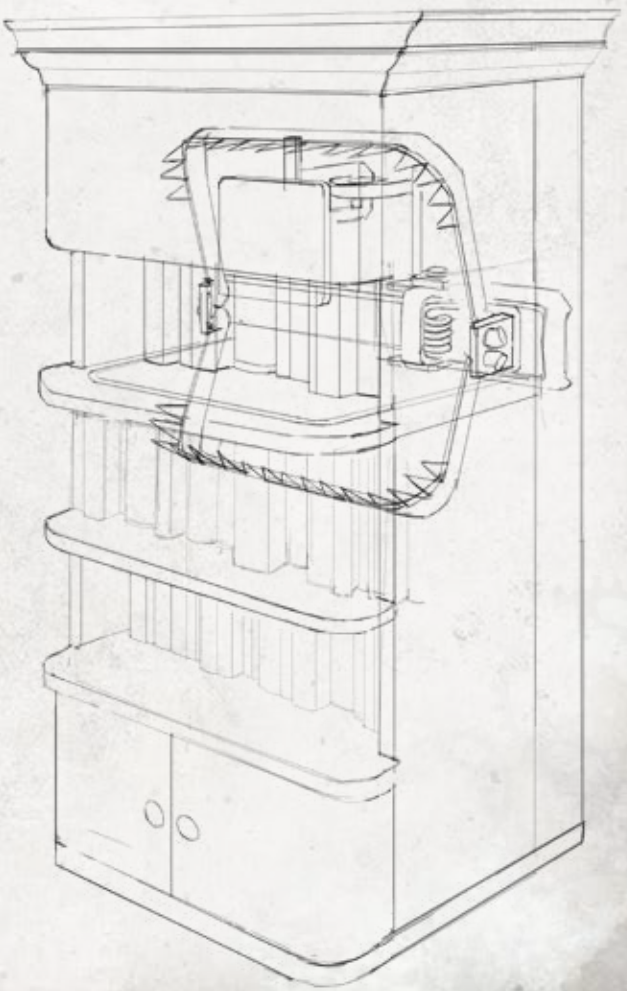
## Leer el texto

Cuando una criatura lee en voz alta cierta escritura activa la trampa. El texto puede estar en un libro o pergamino, tallado sobre una puerta o grabado en la hoja de una espada.

Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) o Inteligencia (Investigación) revela cualquier pista en el área o ayuda a las criaturas a deducir cuál podría ser la palabra desencadenante.

## Mirar

Mirar un objeto, por una abertura o un material desencadena la trampa. Un espejo mágico podría atrapar al espectador o cambiarlo por un gemelo malvado. Mirar en un charco de agua puede hacer que una criatura quede hechizada. Quizá la criatura que mire a los ojos de un retrato o los ojos enjoyados de una estatua, sea poseída o hechizada. En su defecto, ver el reflejo de una runa o glifo en un espejo podría bastar para activar una trampa.



## Ofender al ídolo

Hacer algo que sería insultante o desagradable para una deidad o un ser de otro mundo en presencia de una efigie o representación suya activa la trampa. Profanar un ídolo o blasfemar contra una deidad en su santuario podría disparar una trampa. Ignorar a un ídolo o no presentar una ofrenda también puede considerarse una ofensa y activarla.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción), Inteligencia (Conocimiento Arcano) o lanzar *detectar magia*, revela la naturaleza del detonante. La superación de otra prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o lanzar *disipar magia* con éxito sobre el ídolo, lo desactiva.

La realización de ritos o reverencias específicos también puede servir para sortear la trampa.

## Ofrenda

Poner una ofrenda en un recipiente activa la trampa. Por otro lado, el detonante también puede activarse si se hace la ofrenda incorrecta, si no se hace ninguna o si se cogen las que hay en el recipiente. Estos pueden ser platos, jarrones, pozos de los deseos, fuentes, cuencos, cestas o cualquier otro recipiente capaz de albergar objetos.

Las ofrendas suelen ser monedas, metales preciosos, gemas, artículos mágicos o cualquier cosa de valor, aunque los detalles de lo que se necesita pueden variar mucho y sin duda podrían ser raros, extraños o incluso divertidos. Las ofrendas también pueden ser cosas efímeras, como un recuerdo o una historia, en lugar de objetos físicos.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Religión) revela la naturaleza del detonante. Lanzar *disipar magia* con éxito sobre el detonante lo desactiva.

Hacer la ofrenda adecuada o dejar las que ya están, sortearía la trampa.

## Palabra de mando

Usar cualquier cosa que requiera una palabra de mando desencadena la trampa. Las criaturas pueden emplear sin peligro armas mágicas, armaduras, pociones, pergaminos y elementos similares que no dependen de palabras de mando, a menos que esos elementos tengan poderes adicionales que se activan cuando se les ordena.

## Producir luz/oscuridad

La creación de luz u oscuridad dentro de un área determinada desencadena la trampa. Los medios mágicos o no mágicos para crear luz u oscuridad pueden activar la trampa.

## Pronunciar la palabra de activación

Pronunciar en el área una palabra o frase en particular desencadena la trampa. La palabra o frase detonante puede ser algo corriente que las criaturas probablemente digan sin que les den pie, o podría encontrarse en una superficie cercana en un intento de engañarlas para que la digan en voz alta.

## Sacar arma

Desenvainar un arma en un área específica activa la trampa. Llevar tal arma fuera y preparada en dicha zona también puede activarla. Sacar el arma de un objeto (yunque, piedra, bloque de madera, etcétera) o sacarla de donde esté sumergida también podría disparar la trampa.

## Sacrificio mortal

Matar a una criatura en un zona o de una forma específica activa la trampa, o sacrificar a la criatura equivocada o realizar el sacrificio incorrectamente activaría la trampa.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción), Inteligencia (Conocimiento Arcano, Historia o Religión) o lanzar *detectar magia*, revela la naturaleza del detonante. Superar otra prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o lanzar *disipar magia* con éxito sobre el detonante, lo desactiva.

### EL CLÁSICO CAMBIAZO

El mago era invisible y solo le quedaba un conjuro. Los sectarios reanudaron el ritual después de que el resto de sus compañeros fueran asesinados y sus cuerpos arrojados al pozo del basilisco. Lo que el sumo sacerdote no había advertido era que su preciosa daga de dientes de serpiente no era el objeto auténtico. En la conmoción, el mago la había cambiado empleando mano de mago, sustituyendo la daga real por una sencilla realzada por una ilusión. El sacerdote levantó la cuchilla sobre su cabeza cuando el ritual alcanzó su clímax, y la hundió en el corazón de su víctima. De repente, la estancia empezó a temblar. Por un momento, los sectarios pensaron que habían logrado sacar a la gran serpiente de su letargo, pero cuando el techo comenzó a derrumbarse, el sacerdote supo que algo iba terriblemente mal. Los sectarios intentaron correr, pero una piedra enorme cayó y bloqueó su huida. El mago esquivó roca tras roca, y justo cuando no había ningún lugar a donde ir, lanzó teletransporte para escapar.

## Traer objeto

Llevar un objeto específico o un tipo de objeto a un determinado punto o área, o sacarlo de ahí, desencadena la trampa. El objeto podría ser algo encontrado en la misma zona que la trampa o algo que fue traído desde otro lado. Este detonante también podría ser un encantamiento amplio que se desencadena si entra en el área un tipo de elemento, como un arma o un juego de herramientas de ladrón.

# Efectos

Estas son las partes de la trampa que evisceran, inmolan, mutilan, envenenan, perforan y estropean a las criaturas de diversas maneras. Es decir, a menos que encuentren formas de evitarlo.

Los efectos pueden utilizarse de muchas formas ingeniosas. Considera colocar un efecto para que tenga como objetivo a un individuo diferente de la criatura que activó la trampa. Ya sea un pozo que se abre 15 pies detrás de una placa de presión, o un chorro de fuego que envuelve cada parte de una estancia excepto el espacio de 5 pies que contiene un cofre, alejar el efecto del detonante brinda una desagradable sorpresa y hace que algunas contramedidas sean menos efectivas o incluso más peligrosas.

Los efectos pueden ser mágicos o mundanos, según lo que funcione mejor para la trampa y la naturaleza del efecto. Un efecto de anillo de llamas puede ser un líquido inflamable, o podría ser un conjuro de *muro de fuego*. Un conjunto de lanzas que salen de la pared del pasillo podría ser tan sencillo como parece… o una ilusión que inflige daño psíquico. Piensa siempre en el entorno y en lo que encaje en tu campaña.

## Tablas de referencia de efectos de trampa

Para los efectos de trampa que infligen daño, usa las tablas a continuación para determinar el resultado según el nivel del personaje y la gravedad de la trampa. Este daño puede infligirse en un asalto o en varios.

No todas las trampas usan un d10 de daño; eso es solo un promedio de referencia de cuánto daño debería causar el efecto. Por ejemplo, si varios dardos disparan a un personaje de nivel 10, y la trampa es peligrosa, el ataque debería causar unos 49 puntos de daño de promedio. Esto significa que si cada dardo está causando 1d4 de daño, habrá alrededor de 20 dardos involucrados en esta trampa.

### Bonificador de ataque y CD de salvación de la trampa

Usa estos valores si la trampa está realizando tiradas de ataque contra criaturas o para cualquier prueba de característica o tirada de salvación que requiera la trampa.

| | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| Bonificador de Ataque | +5 | +6 | +8 | +10 | +12 |
| CD | 10 | 12 | 15 | 17 | 20 |

### Daño de trampa de objetivo único

La siguiente tabla muestra la cantidad de daño promedio recomendado para las trampas que tienen como objetivo a una sola criatura.

| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | 5 (1d10) | 11 (2d10) | 16 (3d10) | 22 (4d10) | 27 (5d10) |
| **5-8** | 11 (2d10) | 22 (4d10) | 33 (6d10) | 44 (8d10) | 55 (10d10) |
| **9-12** | 16 (3d10) | 33 (6d10) | 49 (9d10) | 66 (12d10) | 82 (15d10) |
| **13-16** | 22 (4d10) | 44 (8d10) | 66 (12d10) | 88 (16d10) | 110 (20d10) |
| **17-20** | 27 (5d10) | 55 (10d10) | 82 (15d10) | 110 (20d10) | 137 (25d10) |

### Daño de trampa de múltiples objetivos

La siguiente tabla muestra la cantidad de daño promedio recomendado para las trampas que tienen como objetivo a más de una criatura.

| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | 3 (1d6) | 7 (2d6) | 10 (3d6) | 14 (4d6) | 17 (5d6) |
| **5-8** | 7 (2d6) | 14 (4d6) | 21 (6d6) | 28 (8d6) | 35 (10d6) |
| **9-12** | 10 (3d6) | 21 (6d6) | 31 (9d6) | 42 (12d6) | 52 (15d6) |
| **13-16** | 14 (4d6) | 28 (8d6) | 42 (12d6) | 56 (16d6) | 70 (20d6) |
| **17-20** | 17 (5d6) | 35 (10d6) | 52 (15d6) | 70 (20d6) | 87 (25d6) |

## Nivel de conjuro de la trampa

Todas las trampas mágicas tienen un efecto de conjuro de algún tipo. Usa la siguiente tabla para determinar el nivel de conjuro para la trampa, ya que puede ser importante para conjuros como *disipar magia*.

| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | Truco | Truco | 1 | 1 | 2 |
| **5-8** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **9-12** | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **13-16** | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| **17-20** | 7 | 8 | 9 | 9 + 3 | 9 + 5 |

## VD de la criatura de la trampa

Si el efecto libera o invoca criaturas, usa la siguiente tabla para determinar su VD y cuántas puede crear la trampa. Esta tabla es solo una guía general; no dudes en ajustar la trampa según tus necesidades.

| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | Dos VD 1/8 | Dos VD 1/4 | Cuatro VD 1/8 | Cuatro VD 1/4 | Dos VD 1/2 |
| **5-8** | Cuatro VD 1/2 | Ocho VD 1/4 | Una VD 2 | Dos VD 2 | Una VD 5 |
| 9-12 | Ocho VD 1/4 | Una VD 2 | Dos VD 2 | Una VD 5 | Una VD 6 |
| 13-16 | Una VD 2 | Una VD 5 | Una VD 6 | Cuatro VD 2 | Dos VD 5 |
| 17-20 | Dos VD 5 | Dos VD 6 | Tres VD 5 | Tres VD 6 | Una VD 7 |

## Duración de la trampa

La mayoría de los efectos tienen un efecto instantáneo; infligen daño o dejan caer a una criatura en un pozo. Pero algunas trampas, especialmente las mágicas, tienen efectos de conjuro con una duración. Si la duración no se especifica en su descripción, usa la tabla a continuación para determinarla según el nivel del personaje y la gravedad de la trampa.

En la mayoría de los casos, un efecto de trampa con una duración determinada puede eliminarse con un conjuro como *disipar magia*, *levantar maldición*, *restablecimiento menor*, *restablecimiento mayor* o magia más poderosa. Un efecto con una duración permanente solo puede eliminarse con *restablecimiento mayor*, o algo más poderoso como *deseo*. Los conjuros que pueden eliminar un efecto de trampa con una duración se enumeran en sus descripciones.

| *Nivel* | *Contratiempo* | *Moderada* | *Peligrosa* | *Arriesgada* | *Mortal* |
|---|---|---|---|---|---|
| **1-4** | 1 minuto | 1 minuto | 1 minuto | 5 minutos | 10 minutos |
| **5-8** | 1 minuto | 1 minuto | 5 minutos | 10 minutos | 1 hora |
| **9-12** | 10 minutos | 1 hora | 8 horas | 8 horas | 1 día |
| 13-16 | 10 minutos | 8 horas | 8 horas | 1 día | 1 día |
| 17-20 | 1 día | 1 día | permanente | permanente | permanente |

# Detalles del efecto

A continuación se proporcionan descripciones detalladas de cada tipo de efecto (mundano, ambiguo y mágico). Cada efecto se presenta con una descripción de cómo debería funcionar y algunas sugerencias sobre la mejor forma de emplearlo. También se enumeran sus mecánicas, explicando cómo afecta la trampa a las criaturas.

La mayoría de estos efectos se refieren a criaturas en el área de la trampa o dentro de su alcance. El alcance o área de efecto específico de una trampa depende de ti, pero deberían determinarse sobre todo por su ubicación y gravedad. Una trampa en una estancia cuadrada de 20 pies de lado que sea solo un contratiempo podría tener como objetivo a 1 criatura o una casilla de 15 pies de lado; si la trampa es peligrosa, podría afectar a toda la sala.

## Trampa de conjuro

Algunos efectos ambiguos y la mayoría de los efectos mágicos presentados a continuación podrían ser un conjuro de *símbolo* o una versión para trampas del conjuro de *glifo custodio*, cada uno de los cuales posee reglas específicas sobre cómo resolver sus efectos. Estas reglas reemplazan a las generales para efectos de trampa. Se ha marcado con el descriptor **trampa de conjuro** a los efectos de trampa que puedan ser un *glifo custodio* o un *símbolo*.

Las trampas de conjuro tienen una gravedad más difícil de alterar que otros efectos a causa del nivel del conjuro almacenado. Una trampa de conjuro que almacene *rociada prismática* siempre será al menos un espacio de conjuro de nivel 7, por lo que sería al menos una trampa arriesgada para personajes de nivel 13- 16. Para permitir mayor flexibilidad hemos proporcionado dos versiones de efectos con el atributo de trampa de conjuro; uno que es un *glifo custodio (trampa de conjuro)* y otro que no lo es. Puedes utilizar la versión que mejor se adapte a tus necesidades.

## Efectos mundanos

Al igual que sus correspondientes detonantes, los efectos mundanos son principalmente mecánicos o, al menos, carecen de cualquier componente mágico. Cualquier locomoción se debe a la maquinaria, la gravedad o el esfuerzo generado de manera natural (como un goblin que monta una bicicleta para impulsar un molinillo de la muerte).

### Aguja

Las agujas se utilizan a menudo en mecanismos pequeños que requieren que el objetivo tenga las manos desnudas para poder manipular, como en cerraduras o dispositivos mecánicos.

***Efecto.*** Las agujas no hacen ningún daño por sí solas, por lo que generalmente están cubiertas de veneno, lo que requiere que la criatura activadora realice una tirada de salvación de Constitución. Una criatura que falle sufre todo el daño de veneno de la trampa, o la mitad si la supera. Las agujas pueden ser huecas e inyectar algún otro tipo de carga, o estar encantadas para infligir daño de fuego o hielo en vez de veneno.

### Arena que cae

Se vierte arena o grava en un área pequeña. A menos que el espacio sea extremadamente pequeño o el volumen de arena sea enorme, esta trampa requiere cinco o más asaltos para completarse.

***Efecto.*** Las criaturas en la zona deben superar una tirada de salvación de Destreza al comienzo de sus turnos para permanecer sobre la arena. La CD de salvación empieza en la CD base para la gravedad de la trampa y aumenta en 2 al final de cada asalto.

Una criatura que falle una tirada de salvación resulta enterrada hasta las rodillas y queda apresada. En su siguiente tirada de salvación, si la criatura tiene éxito, se liberará y dejará de estar apresada; si falla, quedará enterrada hasta la cintura y permanecerá apresada.

Una criatura enterrada hasta la cintura debe realizar una tirada de salvación de Fuerza al comienzo de su turno; si la supera, se liberará de la arena, y si falla quedará enterrada hasta el cuello e inmovilizada. En su siguiente turno, la criatura queda completamente enterrada y empieza a asfixiarse.

Una criatura puede desenterrar a otra como acción superando una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de salvación actual de la trampa. Además, conjuros como *libertad de movimiento* o modalidades de movimiento como excavar también pueden permitir que las criaturas se desplacen libremente por la arena.

### Barrera

Una barrera puede ser un rastrillo, una losa de piedra, vigas de madera u otro dispositivo diseñado para bloquear el paso. También puede usarse una barrera de manera inteligente como forma de dividir grupos de criaturas.

***Efecto.*** Una vez activada la barrera, cualquier criatura en su camino debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La que falle sufre el daño total de la trampa (por lo general contundente), o solo la mitad del daño si la supera.

Las posibles formas de pasar la barrera podrían incluir superar una prueba de Fuerza (Atletismo) para levantar o atrapar la barrera, o una prueba de Inteligencia (Investigación) para determinar cómo desmantelarla (o si es posible hacerlo).

## Caída

Las criaturas caen en un pozo profundo con lados escarpados excavado en el suelo. El foso podría estar vacío, tener pinchos, estar lleno de agua, ser una entrada al piso o área inferior, o la guarida de un monstruo.

***Efecto.*** Las criaturas que se encuentren junto a la caída cuando se activa la trampa deben realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura que la supere podrá agarrarse al borde del pozo pero, la que falle, caerá dentro y sufrirá daño contundente por la caída. Por lo general, salir de un foso requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo).

Las caídas son como los pasteles: vienen en muchas formas, tamaños y rellenos. Un gran pozo descubierto es fácil de detectar, pero es complicado evitar pisar una placa de presión que hace que el suelo se derrumbe. Ocultar un pozo con una lona, una trampilla, escombros o una ilusión mágica también es muy eficaz.

Lo que sucede una vez que una criatura llega al fondo de una caída depende de la distancia recorrida. La mayoría de las caídas infligen 1d6 daño contundente por cada 10 pies caídos (20d6 como máximo). Si las criaturas caen al agua o por un tobogán inclinado que ralentiza su caída, podrían sufrir la mitad del daño o reducir la distancia de caída real.

Recuerda que las criaturas siempre aterrizan derribadas cuando caen, a menos que tengan una forma de anular el daño de la caída. Eso podría ser gracias a una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) contra la CD del efecto de trampa, aunque quizá no todas las caídas admitan algo así.

Para una caída con más variedad, tira un d10 y consulta la tabla a continuación. A excepción de la versión de caída en teletransporte, estas caídas pueden ser tanto mágicas como mundanas. El daño máximo de esta caída viene determinado por la letalidad de la trampa, que también establece la profundidad máxima.

| d10 | Tipo de caída | Efecto |
|---|---|---|
| 1 | Vacío | Las criaturas sufren 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que caen. |
| 2 | Con pinchos | Las criaturas sufren 1d6 de daño por cada 10 pies que caen; la mitad de este daño es contundente y la otra mitad perforante. |
| 3 | En el agua | Las criaturas sufren 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que caen tras los primeros 20 pies. Una criatura en el agua puede mantener la cabeza por encima durante un número de minutos igual a 1 + su puntuación de Constitución. Pasado ese tiempo, la criatura comienza a asfixiarse. |
| 4 | A un nivel inferior | Las criaturas sufren 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que caen, o la mitad de ese daño si la caída finaliza en una rampa o tobogán para facilitar el aterrizaje. Ahora las criaturas están en un área más profunda o en un piso inferior a donde estaban. |
| 5 | En una guarida | Las criaturas sufren 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que caen, o la mitad de ese daño si la caída finaliza en una rampa o tobogán para facilitar el aterrizaje. Las criaturas están ahora en la guarida de un monstruo. |
| 6 | Ácido | Las criaturas sufren 1d6 de daño por cada 10 pies que caen; la mitad de este daño es contundente y la otra mitad de ácido.<br>Para una caída más desafiante, el ácido podría corroer el metal. Cualquier arma o armadura no mágica hecha de metal que lleve equipada o sostenga un personaje y toque el ácido empieza a corroerse. Al comienzo de cada turno en el foso ocurre lo siguiente: Un arma sufre una penalización permanente y acumulativa de -1 a las tiradas de daño. El arma quedará destruida si su penalización cae a −5. La munición no mágica hecha de metal que toque el ácido resulta destruida después de infligir daño. Las armaduras y escudos sufren una penalización permanente y acumulativa de -1 a la CA que ofrecen. La armadura reducida a una CA de 10 o un escudo que caiga hasta un bonificador +0, es destruido. |
| 7 | Fuego | Las criaturas sufren 1d6 de daño por cada 10 pies que caen; la mitad de este daño es contundente y la otra mitad de fuego. |
| 8 | Oculta | El detonante de la trampa adquiere el atributo de difícil. |
| 9 | Cerrada | Las criaturas sufren 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que caen. Después de que una criatura caiga al pozo, la cubierta se cierra para atrapar a su víctima en el interior. Es necesario superar una prueba de Fuerza para abrir la cubierta, aunque también puede romperse. Una criatura en el foso también puede intentar desactivar el mecanismo de resorte desde el interior superando una prueba de Destreza usando herramientas de ladrón, siempre y cuando el mecanismo esté a su alcance y pueda verlo. |
| 10 | Teletrans-porte | Las criaturas que caen en el pozo son teletransportadas a otra ubicación elegida por el diseñador de la trampa. Dependiendo de cómo esté dispuesta, una criatura podría sufrir daño de caída cuando llegue a la nueva ubicación. |

### DOBLE SORPRESA

La pícara regresó de su misión de exploración para informar de que tres estancias más adelante había un pequeño grupo de goblins haciendo guardia en una gran sala. No deberían ofrecer mucha resistencia, por lo que el bárbaro corrió agitando su arma, seguido por el guerrero y el bardo, aunque la pícara y el mago se mantuvieron detrás para proteger el pasillo. La heroica masacre del bárbaro quedó interrumpida cuando el primer goblin fue partido en dos y el suelo cayó de repente bajo sus pies. Los tres héroes, junto con los goblins restantes, cayeron treinta pies en un pozo con el suelo de tierra lleno de huesos, armas rotas y armaduras destrozadas. La pícara y el mago se quedaron desamparados en el umbral, mirando hacia el interior del pozo. Un gruñido grave se convirtió en un rugido mientras sus compañeros recuperaban el equilibrio y se preparaban para la verdadera pelea.

## Cepo

Un cepo puede retener a una criatura en su sitio, izarla en el aire o arrastrarla hacia el peligro. Un cepo puede estar hecho de varios materiales, como una cuerda o una enredadera, que pueden cortarse, o ser un dispositivo mecánico, como una trampa para osos.

***Efecto.*** La criatura activadora debe superar una tirada de salvación de Destreza o quedar apresada hasta que se libere. Si la trampa está diseñada para infligir daño cuando se activa, lo causará de inmediato. Normalmente los cepos infligen daño contundentes o perforante. Superar una prueba de Fuerza (Atletismo) o de Destreza usando herramientas de ladrón, libera a la criatura.

Los cepos pueden diseñarse para dañar aún más a una víctima que se retuerza; superar una prueba de Fuerza (Medicina) o Constitución (Atletismo) permite a una criatura evitar más daño si falla en el intento de escapar de este tipo de cepo.

## Cuchillas segadoras

Una sola hoja curva (o varias) permanece oculta en la pared, el suelo o el techo. Cuando se activa el detonante, las cuchillas salen para golpear a las criaturas.

***Efecto.*** Cada criatura en el área realiza una tirada de salvación de Destreza para evadir el ataque. Si falla sufre todo el daño cortante, y la mitad de ese daño si la supera. Si se falla, la criatura también quedará apresada, ya que la cuchilla la inmoviliza contra la pared opuesta.

Una criatura así apresada puede liberarse superando una prueba de Constitución (Atletismo), u otra criatura puede liberarla superando una prueba de Fuerza (Medicina).

## Dardos

Los dardos salen disparados de las paredes, el suelo o el techo hacia un área cercana. Los dardos pueden estar untados con algún tipo de veneno o encantados de alguna manera.

***Efecto.*** Cada criatura en la zona de la trampa debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura que falle sufre todo el daño perforante de la trampa, o la mitad si la supera.

Si los dardos están envenenados, las criaturas que fallen su tirada de salvación de Destreza deberán realizar una tirada de salvación de Constitución o quedarán envenenadas durante 1 minuto.

## Jaula

Una jaula de madera o metal cae sobre las criaturas en la zona o, en algunos casos, unas paredes se levantan repentinamente del suelo. Otra opción es que las criaturas caigan en un cofre o caja con cerradura.

***Efecto.*** Las criaturas en el área de la trampa deben superar una tirada de salvación de Destreza o quedar atrapadas en la jaula. Si esta es pesada pero carece de suelo, superar una prueba de Fuerza (Atletismo) la levantará.

Si la jaula está cerrada con llave, la superación de una prueba de Destreza mientras se usan herramientas de ladrón, la abrirá.

## Lanzas

Lanzas se arrojan desde las paredes, el suelo o el techo hacia las criaturas o hacia un área cercana, y su punta puede tener pinchos para apresar al objetivo. Puede haber varias lanzas dependiendo del nivel y la gravedad de la trampa. Usa el daño apropiado y promedio en una tirada de 1d6 para determinar cuántos ataques de lanza realizar. Por ejemplo, si la trampa es un contratiempo de nivel 9-12 con un promedio de 16 de daño, y 1d6 hace un promedio de 4 daños, divide 16 entre 4 para realizar 4 ataques de lanza.

***Efecto.*** La trampa realiza una tirada de ataque contra las criaturas en el área por cada lanza que se active, infligiendo daño perforante con cada impacto. Si las lanzas tienen púas, un objetivo con armadura de tela o cuero impactado es ensartado y apresado. Las criaturas apresadas por lanzas pueden realizar pruebas de Constitución (Atletismo) para liberarse, sufriendo la mitad del daño de la trampa si fallan. Otras criaturas pueden liberar a las que están apresadas por las lanzas si superan una prueba de Fuerza (Medicina), infligiendo la mitad del daño a la criatura apresada si fallan.

## Liberar criaturas

La trampa libera a una criatura de una jaula o de otra estancia cuando se activa. Por lo general, este tipo de trampa suelta una feroz bestia lista para atacar. Sin embargo, también podría liberar a un cautivo para que los personajes lo maten de modo que el captor no tenga que hacerlo. Esto podría ser por conveniencia o una pérfida treta.

***Efecto.*** La trampa libera una o más criaturas en la zona y actúan de acuerdo a su naturaleza y disposición. Consulta la tabla de criaturas anterior para obtener sugerencias sobre cuántas criaturas puede liberar la trampa y qué VD deberían tener.

Si las criaturas viven en el área con trampa, lo habitual es que no la abandonen y solo ataquen a los intrusos. Sin embargo, si fueran prisioneras, podrían estar más concentradas en escapar.

## Objetos que caen

Los objetos se colocan en un lugar alto, listos para caer sobre la criatura que desencadene la trampa. El techo o las columnas que lo sostienen se derrumban y hacen que caigan al suelo ladrillos pesados o fragmentos de roca. Este efecto es especialmente potente como parte del encuentro final en una mazmorra, lo que aumentaría el drama y la tensión de la escena.

***Efecto.*** Las criaturas en la zona de la trampa deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura que falle sufre todo el daño contundente de la trampa, o la mitad si la supera. Es posible que se necesiten múltiples tiradas de salvación dependiendo del tamaño del área y cuán lejos deban moverse las criaturas para llegar a un lugar seguro.

## Objeto oscilante

Un objeto unido a una estructura rígida (como una barra o una viga de madera o metal) o a un cordel flexible (como una cuerda o cadena) se balancea de arriba a abajo hacia la trayectoria de las criaturas. Al elemento que se balancea pueden añadirse recipientes llenos de líquido inflamable o polvos venenosos, o un objeto con pinchos.

***Efecto.*** La trampa realiza un ataque contra la criatura que pueda impactar, a menos que el objeto sea muy grande y pueda golpear a varias criaturas. Por lo general, el objeto causa un daño contundente, pero puede ser fácilmente perforante si tiene púas, o cortante si es una cuchilla ancha.

## Pinchos

Este efecto cubre los pinchos fijados a una superficie inmóvil, que puede ser casi cualquier cosa. Las posibilidades incluyen parte o la totalidad de un suelo, pared o techo, compartimentos en escaleras, un bloque de madera, dentro de un tazón de ponche, etcétera. Si una criatura puede pisarlo, chocar con ello, ser empujado hacia ello o entrar en contacto de cualquier otro forma, puede pincharse.

***Efecto.*** Una criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza cuando se mueve o es empujada hacia los pinchos. Sufrirá todo el daño perforante si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

## Pinchos empaladores

Una superficie, como un techo o una pared, está cubierta de pinchos y se mueve hasta llegar a otra superficie, empalando a las criaturas atrapadas en el medio. La velocidad de la trampa es variable y el espacio entre los pinchos y la pared opuesta determina el tiempo disponible para que las criaturas reaccionen a la trampa.

Los pinchos sobresalen 5 pies de la pared, así que recuerda dar tiempo a los personajes para evitarlos o detenerlos. Si el espacio es una sala de 10 pies, y los pinchos ocupan 5 pies de eso, los personajes estarían en peligro inmediato. Si los pinchos colocados en el techo son lisos, las criaturas podrían deslizarse cuando se retraigan y sufrir daño por caída como de costumbre.

***Efecto.*** Los pinchos empaladores se mueve a una velocidad de 1 pie por asalto, siempre al final del orden de iniciativa. Siguen haciéndolo hasta que tocan la superficie opuesta, momento en el que se retraen. Cuando los pinchos entran en el espacio de una criatura, esta debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la supera, sufrirá la mitad del daño de la trampa; de lo contrario, sufrirá todo el daño de la trampa y quedará apresada por los pinchos. Por lo general, estos infligen daño perforante, pero también pueden estar cubiertos de veneno o encantados.

Una criatura empalada por los pinchos puede liberarse superando una prueba de Constitución (Atletismo), pero no hasta que haya disponible un espacio equivalente a su tamaño frente a los pinchos. Otra criatura puede liberar a una empalada superando una prueba de Fuerza (Medicina), siempre y cuando haya espacio. Una vez que los pinchos llegan a la superficie opuesta, se retraen y regresan a su punto de partida, liberando a las criaturas empaladas.

## Recipiente cae/se vacía

Un recipiente que cae o se vuelca puede ser una jarra, un cuenco o un barril. En el interior puede haber una sustancia combustible como aceite o alcohol de alta graduación, o algo dañino en el acto, como un ácido ardiente o un polvo venenoso.

***Efecto.*** El contenido del recipiente se vacía sobre una criatura o un área. Evitar la caída de un objeto y su contenido siempre requiere superar una tirada de salvación de Destreza. Lidiar con el contenido del recipiente depende de la naturaleza de lo que haya dentro.

Las salpicaduras de líquidos pueden alcanzar a las criaturas cercanas, que podrán evitarlas si superan una tirada de salvación de Destreza. Los polvos finos crean una nube que permanece en el área durante un tiempo, lo que puede crear una zona ligeramente oscura o una muy oscura. Si el polvo es venenoso, las criaturas en el área deberán realizar una salvación de Constitución. Una criatura que falle sufre todo el daño de veneno de la trampa, o la mitad si la supera.

Los objetos pequeños, como rodamientos o abrojos, se dispersan y permanecen en el suelo después de alcanzar su objetivo inicial. Por lo general, los rodamientos cubren un área cuadrada y nivelada de 10 pies de lado. Una criatura que se mueva por dicha zona debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer derribada. Sin embargo, una criatura que se desplace por el área a la mitad de velocidad no necesita hacer la salvación.

Generalmente los abrojos cubren un área cuadrada de 5 pies de lado. Cualquier criatura que entre en la zona debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o dejar de moverse este turno y sufrir 1 de daño perforante. Sufrir este daño reduce la velocidad caminando de la criatura en 10 pies hasta que recupere al menos 1 puntos de golpe. Sin embargo, una criatura que se desplace por el área a la mitad de velocidad no necesita hacer la salvación.

Es posible coger el recipiente para evitar que su contenido se derrame. Para ello, una criatura (normalmente la que activó la trampa) debe superar una salvación de Destreza y una prueba de Fuerza (Atletismo) para atraparlo.

## Red

Una red cae sobre las criaturas, ya sea desde arriba o disparada desde una pared. La mayoría de las redes están hechas de cáñamo o cuerda de seda, pero algunas pueden estar fabricadas con materiales mucho más resistentes, como cuerdas trenzadas, cadenas o incluso alambre. Las redes de cuerda pueden incluir fuertes vapores que podrían dejar inconsciente a una criatura si falla una tirada de salvación de Constitución, dejándola disponible y vulnerable.

***Efecto.*** La trampa lanza una red sobre las criaturas en su área, que deberán realizar tiradas de salvación de Destreza. Una criatura que falle queda atrapada bajo la red y se considera apresada, mientras que las criaturas que superen la tirada logran evitarla. Una criatura apresada por una red puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza, liberándose a sí misma o a otra criatura a su alcance si tiene éxito.

La red tiene CA 10 y 20 puntos de golpe. Infligir 5 de daño cortante a la red (CA 10) destruye una sección cuadrada de 5 pies de lado de la misma, liberando a cualquier criatura atrapada en dicha sección. Si la red tiene elementos dañinos incluidos (cuchillas, púas, etcétera), una criatura sufrirá la mitad del daño de la trampa si falla la prueba de Fuerza para liberarse, o ningún daño en caso de superarla.

## Roca rodante

Una enorme roca rueda hacia las criaturas en el área, aplastando a cualquiera que no se mueva lo bastante rápido. Dónde comienza la roca y qué velocidad lleve determinan cuánto tiempo tienen las criaturas para correr más rápido que ella. Un uso eficaz de esta trampa es que sea fácil escapar del pedrusco pero haya otro peligro más adelante, como un profundo abismo. Una roca rodante que venga por atrás es una buena forma de obligar a las criaturas a correr a ciegas por pasillos inexplorados donde aguardan más peligros.

***Efecto.*** Cuando se activa la trampa, todas las criaturas presentes tiran iniciativa mientras la roca se libera. La esfera tira iniciativa con un bonificador de +8 y se mueve 60 pies en línea recta en su turno. La roca puede moverse a través de los espacios de las criaturas, y estas pueden moverse a través de su espacio tratándolo como terreno difícil.

Siempre que la esfera entre en el espacio de una criatura o una criatura entre en su espacio mientras está rodando, esta debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir daño contundente y quedar derribada. La roca se detiene cuando choca contra una pared o una barrera similar, y no puede doblar las esquinas. Aún así, los constructores de mazmorras inteligentes incorporan giros suaves hacia los pasajes cercanos que permiten a la esfera seguir en movimiento.

Una criatura a 5 pies o menos de aquella puede intentar ralentizarla como acción superando una prueba de Fuerza CD 20. Si la supera, la velocidad de la esfera se reduce en 15 pies. Si su velocidad cae a 0, dejará de moverse y ya no será una amenaza.

## Suelo con resorte

El suelo con resorte lanza criaturas directamente hacia el techo o hacia otros efectos, como un pozo, cuchillas de guadaña, etcétera.

***Efecto.*** Una criatura en la zona de la trampa debe superar una tirada de salvación de Destreza o ser lanzada hacia arriba. Las criaturas que impacten con un techo u objeto sufren 1d6 de daño contundente por cada 10 pies recorridos (20d6 como máximo). Las criaturas que después caigan al suelo sufren 1d6 de daño contundente por cada 10 pies caídos (20d6 como máximo) y quedan derribadas a menos que eviten el daño de la caída.

## Techos/paredes aplastantes

El techo o las paredes están diseñados para aplastar a las criaturas lentamente hasta la muerte. Una vez que las superficies alcanzan el espacio de una criatura, esta empieza a sufrir daño. Este efecto puede utilizarse en la mayoría de los espacios interiores, como habitaciones o pasillos, y a menudo incluye una barrera para evitar la huida.

La velocidad de la trampa es variable; a la velocidad indicada a continuación, requiere 1 minuto (10 asaltos) para moverse 10 pies. Si el techo empieza a 10 pies de altura, alcanzará a la mayoría de las criaturas medianas al cabo de 5 asaltos. Si decides alterar la velocidad, asegúrate de que los personajes tengan tiempo para intentar detener o evitar las paredes.

Este efecto también funciona maravillosamente en términos de tensión dramática. Las paredes son una cuenta regresiva natural, y combinar esto con descripciones de sonidos a medida que el espacio se cierra puede ser increíblemente cautivador.

***Efecto.*** Las paredes en movimiento se desplazan a una velocidad de 1 pie por asalto al final del orden de iniciativa. Una vez que la superficie llega al espacio de una criatura, esta sufre 1d10 de daño contundente. Si la superficie sigue moviéndose en el siguiente turno, la criatura quedará apresada y sufrirá 2d10 de daño contundente. Pasar un tercer asalto siendo aplastada inflige 4d10 de daño contundente, y el cuarto asalto y subsiguientes infligen 10d10 de daño contundente hasta que la superficie se retrae.

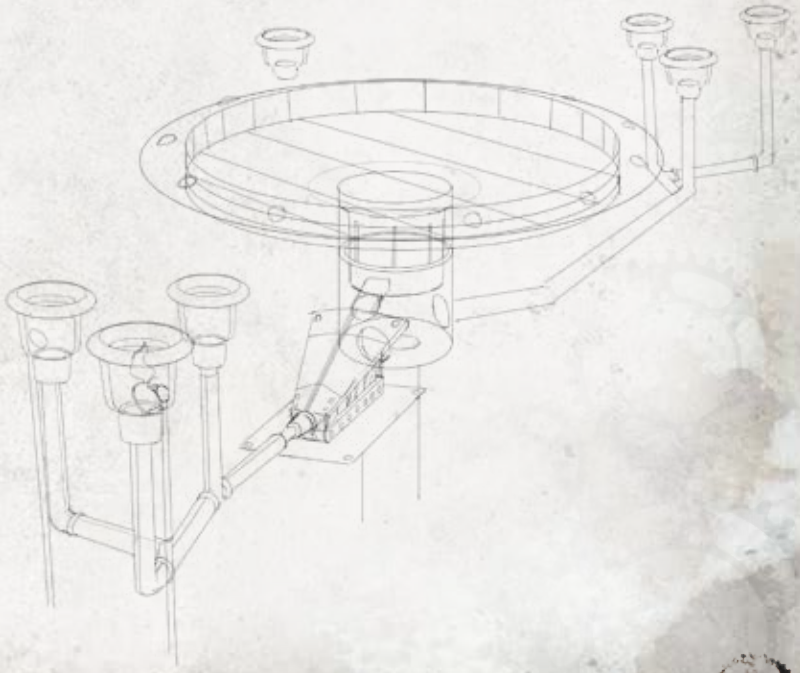
La mayoría de las trampas de este tipo están diseñadas para retraerse una vez que llegan a la pared opuesta o al suelo.

## Virotes

Una ballesta oculta, o incluso varias de ellas juntas, está preparada para disparar cuando se activa el detonante. Por lo general, se esconde cuidadosamente detrás de una pared, en el techo o fuera de la vista de cualquier otro modo.

***Efecto.*** La trampa hace una tirada de ataque contra una criatura dentro del alcance por cada virote listo para dispararse. La cantidad de virotes debería ser suficiente para infligir el daño de la trampa en función de su gravedad, y cada uno inflige daño perforante.

La combinación de este efecto con otro puede producir una trampa con virotes en llamas que infligen daño adicional de fuego o ácido.



# Efectos ambiguos

Los efectos ambiguos pueden variar ampliamente, y podrían ser de origen mágico o algún tipo de fenómeno natural. Un pozo podría llenarse con fuego alimentado mágicamente, o estar situado en una fumarola. Una descarga de agua podría ser un chorro de agua conjurado mediante magia o un géiser.

## Adhesivo

La trampa aplica un adhesivo a las criaturas cuando se activa. El adhesivo puede adoptar la forma de un limo que burbujea en el suelo, una capa de pegamento escondida bajo una trampilla o un cieno que gotea del techo. Puede darse una situación interesante si existe la posibilidad de que escapar implique dejar las botas, ropa u otro equipo, que quedarían permanentemente atascados en el pegamento de acción rápida.

***Efecto.*** Si la trampa suelta el pegamento sobre las criaturas, realizará una tirada de ataque para impactar. De lo contrario, las criaturas en el área de la trampa o que entren en ella realizan tiradas de salvación de Destreza. Una criatura impactada por la trampa o que falle su tirada de salvación, queda apresada.

Si una criatura está apresada por el pegamento, podrá liberarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de las trampas. Una criatura puede sacar a otra del pegamento realizando la misma prueba si están adyacentes entre sí.

## Cansancio

Las criaturas de la zona empiezan a sufrir cansancio debido a temperaturas extremas o un encantamiento mágico. Cuanto más tiempo permanezcan, más niveles de cansancio sufrirán.

***Efecto.*** Las criaturas en el área de la trampa deben superar una tirada de salvación de Constitución o adquirir 1 nivel de cansancio. Las criaturas pueden intentar otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos si están en combate, o al final de cada minuto. Si la supera, este efecto concluirá para esa criatura. Puedes ajustar el intervalo entre las tiradas de salvación según consideres necesario.

Si este efecto es de naturaleza mágica, podrá disiparse con *disipar magia*, o concluirse con *restablecimiento menor.*

## Ceguera

Un destello de luz extremadamente brillante o una ola de oscuridad ciega a cualquier criatura en el área. Esta trampa es más efectiva cuando se combina con un ataque inmediato de otros elementos de la trampa, criaturas hostiles o algún otro peligro que pueda aprovechar la ceguera.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Las criaturas en el área de la trampa deben superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegadas durante un tiempo establecido por la letalidad de la trampa. Las criaturas pueden intentar otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos si están en combate, o al final de cada minuto. Si la supera, este efecto concluirá para esa criatura. Puedes ajustar el intervalo entre las tiradas de salvación según consideres necesario.

Si este efecto es de naturaleza mágica, podrá disiparse con *disipar magia*, o concluirse con *levantar maldición* o *restablecimiento menor.*

Este efecto también puede crear oscuridad que llene una esfera de 15 pies de radio alrededor de la criatura activadora o de un objeto. La oscuridad se expande alrededor de las esquinas y una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de esta oscuridad, a la cual la luz no mágica no puede iluminar.

La oscuridad emana de la criatura activadora u objeto y se mueve con él. Cubrir completamente el objeto con un algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la oscuridad. Si alguna de las áreas de este efecto se superpone con un área de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el efecto que creó la luz es disipado.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 2), el glifo lanza *sordera/ceguera* u *oscuridad* sobre la criatura activadora.

## Explosión de ácido/limo

Ácido,limo en forma líquida o en forma de cieno llueve sobre las criaturas. El limo puede ser muy inflamable, venenoso, asfixiante o resbaladizo.

***Efecto.*** Los detalles de este efecto dependen del ácido o del limo en sí. Un efecto ácido podría deberse a un cieno real, como un **pudin negro**, o a un aerosol de productos químicos cáusticos.

Si la trampa rocía un chorro de ácido, las criaturas en el área de la trampa deberán realizar una tirada de salvación de Destreza, sufriendo el daño de ácido completo de la trampa en caso de fallar o la mitad de daño en caso de éxito.

El limo puede ser inflamable o resbaladizo, lo que hace que las criaturas en el área sean vulnerables al daño de fuego o que deban superar una tirada de salvación de Destreza para evitar caer derribadas. El limo también podría causar daño de veneno; las criaturas afectadas por dicha trampa deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán todo el daño de veneno de la trampa si la fallan, o la mitad si la superan.

Las criaturas que fallen una tirada de salvación de Destreza para evitar el limo podrían empezar a asfixiarse en vez de sufrir daño, dependiendo de la viscosidad de este.

## Explosión elemental

Una súbita erupción de fuego, relámpagos, frío, truenos, agua u otra fuerza elemental golpea a las criaturas en el área de la trampa.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Este efecto puede tener muchas variantes en función del tipo de energía o elemento. Puede realizar una tirada de ataque si tiene como objetivo a un pequeño número de criaturas, o puede afectar un área y las criaturas deben realizar tiradas de salvación de Destreza para evitarlo. A continuación se presentan algunas posibles opciones para este efecto:

**Explosión de ácido.** Una descarga de ácido golpea a la criatura activadora. La trampa realiza un ataque a distancia e inflige daño de ácido al impactar, y la mitad del daño de ácido al final del siguiente turno de la criatura. Si falla, la trampa salpica al objetivo con ácido causando la mitad del daño inicial y ninguno al final de su siguiente turno.

**Descarga de fuego.** Las criaturas afectadas por la trampa deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán todo el daño de fuego de la trampa si la fallan, o la mitad si la superan. Las criaturas que fallen en su tirada de salvación siguen ardiendo y sufren 1d4 de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. Una criatura puede dejar de sufrir este daño usando su acción para hacer una prueba de Destreza CD10 y extinguir las llamas.

Como una trampa de conjuro (espacio de nivel 2), el glifo lanza *rayo abrasador* eligiendo como objetivo de los tres rayos a la criatura activadora.

**Descarga de relámpago.** Las criaturas afectadas por la trampa deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán todo el daño de relámpago de la trampa si la fallan, o la mitad si la superan.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 3), el glifo lanza *relámpago* dirigido a la criatura activadora.

**Rociada venenosa.** La criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución, sufriendo todo el daño de veneno si la falla, o la mitad si la supera.

**Descarga de trueno.** Cada criatura en un cubo de 15 pies centrado en la criatura activadora debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, sufrirá todo el daño de trueno y será empujada a 10 pies de distancia de la criatura activadora. Si la criatura la supera, sufrirá la mitad de ese daño y no se verá empujada.

Como una trampa de conjuro (espacio de nivel 1), el glifo lanza *ola atronadora* centrado en la criatura activa.

**Descarga de agua.** La trampa realiza una tirada de ataque contra una criatura a la que puede afectar. Si impacta, la trampa inflige daño contundente y la criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada a 10 pies de distancia de la trampa.

## Gas venenoso

La trampa desencadena una expulsión de gas venenoso en el área. Por lo general, los vapores tóxicos crean una densa nube con un olor nauseabundo y un tono verdoso. Sin embargo, una versión alternativa y especialmente letal de este efecto emplea gas incoloro e inodoro.

La detección de este gas requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) con desventaja. Las criaturas que la superen reconocen los signos sutiles de peligro, como oír el silbido del gas inundando la zona.

***Efecto.*** Una esfera de 20 pies de radio de niebla venenosa de color amarillo verdoso surge de un punto junto a la criatura activadora. La niebla se expande alrededor de las esquinas y dura 10 minutos o hasta que un viento fuerte la dispersa, finalizando el efecto. Se considera una zona muy oscura.

Cuando una criatura entra en el área de la niebla por primera vez en un turno o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Constitución. La criatura sufre todo el daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

La niebla se aleja 10 pies de su punto de partida al comienzo de cada asalto, desplazándose sobre la superficie del suelo. Al ser más pesados que el aire, los vapores se hunden hasta el nivel de tierra más bajo, e incluso se precipitan por las aberturas.

## Metal fundido

Unas zanjas o canales en el área se llenan de metal fundido cuando se activa la trampa.

***Efecto.*** Las criaturas que se encuentran en las zanjas cuando se inundan, o las que toquen el metal fundido por primera vez, deben realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre todo el daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

Cada criatura que termine su turno a 5 pies de una zanja llena de metal fundido debe superar una tirada de salvación de Constitución o adquirir 1 nivel de cansancio. Las criaturas que lleven armadura pesada tienen desventaja en su tirada de salvación.

Además, cuando una criatura entra en una zanja inundada, se hunde 1d4 + 1 pies en el metal y queda apresada. Si una criatura es apresada por metal fundido al comienzo de su turno, se hunde otros 1d4 pies. Si no está completamente sumergida en el metal fundido, puede escapar como acción superando una prueba de Fuerza. La CD es 10 más el número de pies que la criatura se haya hundido en el metal fundido. Una criatura que esté completamente sumergida en metal fundido no puede respirar.

Una criatura puede sacar a otra del metal fundido dentro de su alcance usando su acción y superando la prueba de Fuerza. La CD es la misma que la anterior, pero la criatura que ayuda tiene ventaja.

## Muro de fuego

La trampa activa un muro de fuego que impide que las criaturas abandonen el área. Esto podría ser un conjuro de *muro de fuego*, chorros de llamas construidos en una superficie o un río de magma. Al igual que con otros efectos que retienen a las criaturas en un lugar, esto es más efectivo cuando estas se enfrentan simultáneamente a otro peligro que puede ser incluso peor que las llamas.

***Efecto (trampa de conjuro).*** El muro puede tener hasta 60 pies de largo, 20 pies de alto y 1 pie de grosor, o un muro circular de hasta 20 pies de diámetro, 20 pies de alto y 1 pie de grosor. El muro es opaco y tiene una duración de 1 minuto, aunque puede disiparse o inhabilitarse antes. Cada criatura dentro del área de las llamas debe hacer una tirada de salvación de Destreza cuando aparece el muro. Si se falla, sufrirá todo el daño de fuego de la trampa, o la mitad de ese daño si se supera.

Un lado del muro a elección del diseñador de la trampa inflige el daño de fuego de la trampa a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de dicho lado o dentro del muro. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. El otro lado del muro no inflige daño.

Si el muro es mundano, una criatura que esté adyacente a él puede realizar una prueba de Constitución usando herramientas de ladrón para finalizar este efecto.

Como una trampa de conjuro (espacio de nivel 4), el glifo lanza una versión circular de *muro de fuego* centrado en la criatura activadora.

### Objeto animado

Los objetos inanimados cercanos cobran vida inesperadamente, ya sea mediante un conjuro como *animar objetos* o gracias a elaborados mecanismos. Los objetos se animan de forma predeterminada con instrucciones de atacar a todo el que vean, pero se les puede ordenar simplemente que impidan la entrada a una zona, o pueden no atacar a una criatura porque lleve un determinado identificador u objeto.

Otras órdenes para los objetos podrían incluir arrebatar su equipo a las criaturas, pastorearlas en una dirección concreta, evitar que salgan de un área, servirles comida y bebida, bañarlas, cantar un divertido número musical, cortar los soportes de un puente de cuerda o ensamblar las piezas de un gólem.

***Efecto.*** Ya estén animados con magia o mecanismos, los objetos animados tienen perfiles basadas en su tamaño según el conjuro *animar objetos*. Los puntos de golpe y el daño del objeto pueden ser diferentes debido a su material; una armadura tendría más puntos de golpe que un mueble. Una vez animados, los objetos ejecutan inmediatamente la orden que se les asignó.

Los objetos permanecen animados durante 1 minuto o hasta que son reducidos a 0 puntos de golpe. Si se animaron con magia, un *disipar magia* con éxito los devuelve a la normalidad.

### Sordera

Todas las criaturas de la zona quedan ensordecidas debido a un efecto mágico o a un ruido increíblemente fuerte.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Las criaturas en el área de la trampa deben superar una tirada de salvación de Constitución o quedar ensordecidas durante un tiempo establecido por la letalidad de la trampa. Las criaturas pueden intentar otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos si están en combate, o al final de cada minuto. Si la supera, este efecto concluirá para esa criatura. Puedes ajustar el intervalo entre las tiradas de salvación según consideres necesario.

Si este efecto es de naturaleza mágica, podrá disiparse con *disipar magia*, o concluirse con *levantar maldición* o *restablecimiento menor.*

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 2), el glifo lanza *sordera/ceguera* sobre la criatura activadora.

## Efectos mágicos

Las trampas con efectos mágicos son evidentemente inusuales de algún modo. O inician efectos de conjuro cuando se activan, o son conjuros como *glifo custodio* y *símbolo* que funcionan como trampas.

No todos los efectos mágicos necesitan ser explicados por un conjuro ya existente. La magia es capaz de hacer casi cualquier cosa, por lo que puede crear los efectos mágicos que mejor se adapten a tus necesidades. Sin embargo, para evitar complicaciones, intenta hacerlo con moderación y asegúrate de que el efecto no pueda duplicarse mediante un conjuro. Si creas un efecto personalizado, asegúrate de darle un nivel de conjuro apropiado a su gravedad y escuela de magia para las interacciones con otros conjuros como *detectar magia* y *disipar magia*.

### Amnesia

Una neblina cubre la mente o a las criaturas de la zona, borrando o bloqueando los recuerdos.

***Efecto.*** Las criaturas en la zona de la trampa deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Aquellos que fallen pierden varios días de recuerdos en función de la letalidad de la trampa, tal y como se muestra en la tabla a continuación.

| Letalidad | Número de días perdidos |
|---|---|
| Contratiempo | 2 (1d4) |
| Moderada | 3 (1d6) |
| Peligrosa | 4 (1d8) |
| Arriesgada | 5 (1d10) |
| Mortal | 6 (1d12) |

Un conjuro de *levantar maldición* o *restablecimiento mayor* lanzado sobre una criatura que perdió recuerdos de esta manera recupera ese tiempo perdido.

### Apariencia

Las criaturas de la zona están envueltas en una ilusión y adquieren una nueva apariencia determinada por el creador de la trampa. Esto puede hacer que otras criaturas que encuentren sean hostiles; es probable que si hacen que los intrusos en una cripta enana parezcan orcos, sean atacados.

***Efecto.*** Las criaturas en el área deben superar una tirada de salvación de Carisma o adquirir una nueva apariencia ilusoria. La ilusión disfraza la apariencia física, así como la ropa, la armadura, las armas y el equipo. Puede hacer que cada criatura parezca 1 pie más baja o más alta, y que parezca delgada, gorda o en un punto intermedio. La apariencia ilusoria muestra la misma disposición básica de extremidades que la criatura objetivo. En su defecto, el alcance de la ilusión depende del diseñador de la trampa.

Los cambios provocados por este efecto no resisten una inspección física. Por ejemplo, si la ilusión añade un sombrero al atuendo de una criatura, los objetos pasarán a través de él y cualquiera que lo toque no sentirá nada o sentirá la cabeza y el cabello de la criatura. Si la ilusión hace que una criatura parezca más delgada de lo que es, la mano de quien la toque chocará contra ella mientras parecía estar todavía en el aire.

Una criatura puede usar su acción para inspeccionar a una criatura objetivo y realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de la trampa. Si la supera, se dará cuenta de que el objetivo está disfrazado.

El efecto tiene una duración determinada por la letalidad de la trampa, o hasta que se disipa con *disipar magia*.

## Apresar

Todas las criaturas en la zona se quedan donde están. Esto puede ser a través de una fuerza invisible, o por cuerdas o cadenas animadas. Como trampa sencilla, es difícil que una versión mortal de este efecto se desmadre. Sin embargo, como parte de una trampa compleja, este efecto podría exponer a las criaturas a un gran peligro.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Todas las criaturas en el área de la trampa deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar paralizadas. Una criatura paralizada por este efecto puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, este efecto concluirá para esa criatura.

Este efecto concluye para todas las criaturas si se disipa, ya sea con *disipar magia* o *restablecimiento menor*, o después de un período de tiempo determinado por la letalidad de la trampa.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 2), el glifo lanza *inmovilizar persona* sobre la criatura activadora.

## Calentar metal

Un objeto de metal fabricado usado o empuñado por la criatura activadora, como un arma de metal o una armadura de metal pesada o mediana, se pone al rojo vivo.

***Efecto.*** Cualquier criatura en contacto físico con el objeto sufre daño de fuego de la trampa según su gravedad. Si una criatura está usando o empuñando el objeto y sufre daño del mismo, deberá superar una tirada de salvación de Constitución o dejarlo caer (si puede). Si no lo suelta, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica hasta que lo haga.

Este efecto dura 1 minuto o hasta que se disipa con *disipar magia*.

## Disipar magia

Cuando la trampa se activa, disipa la magia de las criaturas en su área. Los fabricantes de trampas suelen hacer uso de este tipo concreto que despoja a los intrusos de sus encantamientos protectores.

***Efecto (trampa de conjuro).*** La trampa elige como objetivo a cada criatura en su área con *disipar magia*. Utiliza un espacio de conjuro de nivel 3 o uno determinado por su gravedad, el que sea mayor. Si tiene que hacer una prueba de aptitud mágica para disipar los efectos de un nivel superior al que puede afectar automáticamente, usa su bonificador de ataque como su modificador de aptitud mágica.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 3), el glifo lanza *disipar magia* sobre la criatura activadora.

## Dormir

Las criaturas de la zona se ponen a dormir mágicamente. Este efecto puede adaptarse para que solo afecte a determinadas razas, alineamiento, género u otro criterio similar.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Todas las criaturas en el área de la trampa deben superar una tirada de salvación de Constitución o dormirse. Las criaturas que se duermen de esta manera permanecen inconscientes hasta que el efecto concluye, el durmiente sufre daño o alguien usa una acción para sacudirle o abofetearle para despertarlo. Los muertos vivientes, los autómatas y las criaturas que no necesitan dormir no se ven afectados por este efecto.

Este dura hasta que finaliza para cada criatura afectada, ya sea por *disipar magia* o *levantar maldición*, o al cabo de 24 horas.

Como una trampa de conjuro (espacio de nivel 1), el glifo lanza *dormir* centrado en la criatura activadora (e incluyéndola).

## Efecto de conjuro

La trampa es un *glifo custodio* con un conjuro almacenado en su interior, o un *símbolo*. Cuando el glifo se activa, se lanza el conjuro almacenado. Un *glifo custodio* puede almacenar cualquier conjuro que tenga como objetivo a una sola criatura o un área, excepto trucos. La gravedad de la trampa determina el nivel de conjuro que puede guardar el glifo.

Este efecto también puede servir como un comodín para cualquier efecto mágico genérico que quieras usar, pero que no exista de forma específica como conjuro o habilidad. La magia puede hacer muchas cosas diferentes y este efecto puede adaptarse a las necesidades de tu historia. Sin embargo, asegúrate de considerar cómo interactuarán los jugadores con el efecto si eliges este camino. Asigna un nivel de conjuro y una escuela de magia, y considera las formas en que las criaturas pueden lidiar con el efecto una vez que suceda.

***Efecto.*** Si el conjuro tiene un objetivo, será la criatura que activó el glifo. Si la trampa afecta un área, el área se centrará en esa criatura. Si la trampa invoca criaturas hostiles o crea objetos dañinos, aparecerán lo más cerca posible del intruso y lo atacarán. Si el conjuro requiere concentración, durará hasta el final de su duración completa.

## Embrujo

La víctima o víctimas del conjuro se ven acosadas por la mala suerte en general.

***Efecto.*** Las criaturas activadoras deben superar una tirada de salvación de Carisma o ser maldecida por la mala suerte. Cuando una criatura maldita se adentra en una nueva situación o comienza un nuevo encuentro, tira un d20 y consulta la tabla a continuación.

Esta mala suerte **no** se extiende a las tiradas de dados, los efectos de infligir estado, conferir ventaja o desventaja, ni afecta al combate de ninguna manera. Su intención es afectar a las circunstancias, como guardias adicionales o una primera mala impresión con un personaje no jugador importante.

| *D20* | *Mala suerte* |
|---|---|
| 1-2 | **Catastrófico.** La circunstancia es tan mala como sea posible. Los personajes no jugadores importantes son hostiles o la Guardia de la ciudad está en alerta máxima por alguna razón. Surge un impedimento grave, difícil o que requiere de mucho tiempo para superarse. |
| 3-9 | **Terrible.** La circunstancia es mucho peor de lo que debería. Hay algunos guardias adicionales, una complicación moderadamente difícil o un personaje no jugador hostil. |
| 10-19 | **Desafortunado.** La circunstancia es algo peor de lo que debería. Solo hay 1 o dos guardias, un personaje no jugador indiferente o una complicación fácil de superar. |
| 20 | **Levantada.** La nube de la mala suerte se levanta y la criatura ya no está maldita. |

Al final de cada día, una criatura embrujada puede hacer una tirada de salvación de Carisma CD 15. Este efecto termina para esa criatura si tiene éxito. *Levantar maldición* o un efecto mágico más poderoso también puede poner fin al embrujo.

## Envejecimiento

Todas las criaturas en el área cambian su edad mágicamente, ya sea para más o para menos.

***Efecto (trampa de conjuro).*** La criatura en la zona debe superar tirada de salvación de Constitución o cambiar de edad mágicamente 1d10 años. Si la tirada es par, la criatura rejuvenece; si es impar, envejece. Este cambio de edad mágico puede deshacerse con *levantar maldición* o algún efecto mágico más poderoso.

Como una trampa de conjuro (espacio de nivel 3), el glifo lanza *imponer maldición* a la criatura activadora, infligiendo el cambio de edad descrito anteriormente como maldición.

## Intercambio

La trampa hace que una criatura intercambie mágicamente su ubicación por la de otra cosa. Este intercambio podría usarse para trasplantar a una criatura peligrosa donde se encuentran los personajes. También puede intercambiar a una criatura por un objeto en una zona peligrosa. La trampa podría incluso intercambiar cosas como mentes o personalidades.

***Efecto.*** La criatura objetivo debe superar una salvación de Carisma o cambiar instantáneamente su ubicación por la de otra cosa. Por lo general, el intercambio tiene una duración determinada por la letalidad de la trampa. Sin embargo, si el intercambio no pone a las criaturas en peligro inmediato, puede durar más tiempo o ser permanente.

Si el intercambio involucra cosas no físicas, como personalidades, puede revertirse concluyendo el efecto mediante *disipar magia* o *levantar maldición.*

## Invisibilidad

La trampa hace que algunos o todos los objetos o criaturas en el área sean invisibles. Dependiendo de los detalles de la trampa, podría afectar solo armas, armaduras, sombreros, botas o cualquier objeto.

***Efecto.*** Los objetos objetivo de la trampa se vuelven invisibles. Si un objeto objetivo es equipado o transportado por una criatura, esta puede realizar una tirada de salvación de Constitución. Si la supera, el objeto objetivo no se volverá invisible.

Si este efecto tiene como objetivo a una criatura, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución o volverse invisible. Cualquier cosa que la criatura lleve equipada o transporte es invisible mientras la tenga encima.

Este efecto tiene una duración determinada por su letalidad, o hasta que se disipa con *disipar magia.*

## Invocar criaturas

La trampa invoca criaturas en el área cuando se activa. Las criaturas convocadas de esta manera suelen considerarse hostiles, pero no tienen que serlo necesariamente. A las criaturas convocadas se les puede dar una orden genérica, como proteger una sala o pasillo en particular. De lo contrario, solo actuarán para defenderse.

***Efecto (trampa de conjuro).*** La cantidad de criaturas invocadas depende de la letalidad de la trampa, tal y como se muestra en la tabla de criaturas. Las criaturas invocadas permanecen hasta que sean reducidas a 0 puntos de golpe, o hasta que pase cierta cantidad de tiempo según la letalidad de la trampa. Las criaturas invocadas no abandonarán el área de la trampa.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel variable), el glifo puede lanzar cualquiera de los conjuros de *conjurar* , como *conjurar animales* o *conjurar elemental.*

## Magia salvaje

Cuando se activa, una oleada de magia caótica llena el área y hace que ocurra un efecto inesperado. Este efecto está diseñado para ser impredecible, y las posibilidades no se limitan a las opciones de la siguiente tabla.

***Efecto.*** Cuando la trampa se activa tiene como objetivo a una criatura al azar en su área; entonces tira un d10 y consulta la siguiente tabla para descubrir qué sucede.

| *d10* | *Efecto* |
|---|---|
| 1 | Una lluvia intensa cae en un radio de 60 pies centrado en una criatura objetivo. La zona se vuelve ligeramente oscura. La lluvia sigue a la criatura hasta que está fuera del alcance de la trampa. |
| 2 | Aparece un animal en el espacio desocupado más cercano al objetivo. El animal actúa como lo haría normalmente. Tira un d100 para determinar qué animal surge. En un 01-25, aparece un **rinoceronte**; en un 26-50, aparece un **elefante** ; y en 51-100, aparece una **rata**. |
| 3 | Una nube de 600 enormes mariposas llena un radio de 30 pies centrado en el objetivo. La zona se considera muy oscura. Las mariposas siguen a la criatura hasta que salen del alcance de la trampa. |
| 4 | Crece hierba en el suelo en un radio de 60 pies centrado en el objetivo. Si ya la hay, crece diez veces su tamaño normal y permanece así de alta durante 1 minuto. |
| 5 | Un objeto elegido por el director de juego desaparece en el Plano Etéreo. El objeto no debe llevarse equipado ni transportarse, ni tener más de 10 pies en cualquier dimensión y ha de estar dentro del alcance de la trampa. |
| 6 | Al objetivo le salen hojas. A menos que se arranquen, se vuelven marrones y se caen después de 24 horas. |
| 7 | La trampa ataca al objetivo con una gema grande que valga 1d4 x 10 po. |
| 8 | Un estallido de luz brillante y colorida se extiende desde el objetivo en un radio de 30 pies. Él y cada criatura en el área que pueda ver deben superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí misma si tiene éxito. |
| 9 | La piel del objetivo se vuelve azul brillante durante 1d10 días. |
| 10 | El tamaño del objetivo se reduce a la mitad en todas las dimensiones y su peso se reduce a un octavo de lo normal. Este efecto reduce su tamaño en una categoría; de Mediano a Pequeño, por ejemplo. El objetivo también tiene desventajas en las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza, y sus armas también se encogen para igualar su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén reducidas, los ataques del objetivo con ellas infligen 1d4 menos de daño (esto no puede reducir el daño por debajo de 1). Este efecto finaliza si se disipa con *disipar magia* (conjuro de nivel 3) o *levantar maldición*, o después de 1 minuto. |

## Muro de fuerza

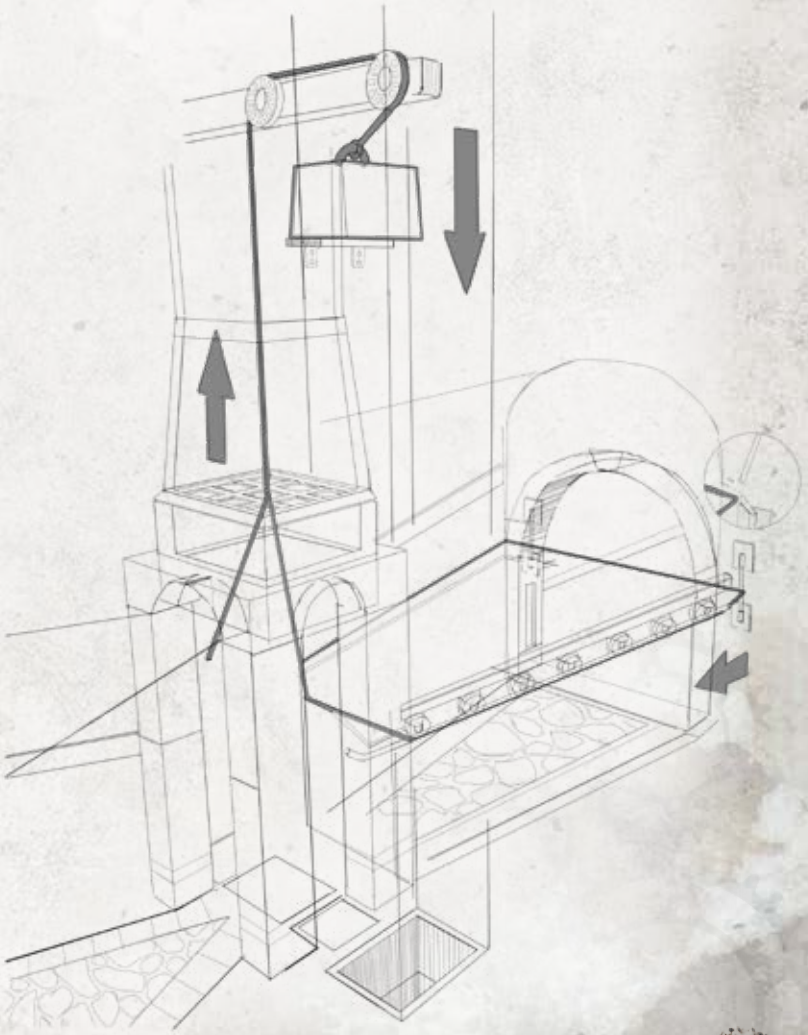
Un *muro de fuerza* invisible aparece en la zona, convirtiéndose en una obstrucción desconcertante.

***Efecto (trampa de conjuro).*** El *muro de fuerza* puede aparecer en cualquier orientación establecida por el diseñador de la trampa, como una barrera horizontal o vertical o en un ángulo. Puede flotar libremente o descansar sobre una superficie sólida. Puede ser una cúpula semiesférica o una esfera con un radio de hasta 10 pies, o tratarse de una superficie plana formada por paneles de diez 10 pies por 10 pies. Cada panel debe ser contiguo a otro. En cualquiera de sus formas, el muro tiene 1/4 pulgadas de grosor. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a un lado del mismo al azar.

Nada puede atravesar el muro físicamente, es inmune a todo daño y no puede ser disipado por *disipar magia*. Sin embargo, un conjuro de *desintegrar* lo destruye al instante. El muro también se extiende hasta el Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo a través de él.

Este efecto finaliza después de 24 horas y la trampa se reinicia automáticamente.

Como una trampa de conjuro (espacio de nivel 5), el glifo lanza una versión semiesférica de *muro de fuerza* centrado en la criatura activadora.



## Petrificación

La trampa convierte a las criaturas en piedra, sal, madera, cristal o algún otro material sólido.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Las criaturas en la zona de la trampa deben realizar una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, quedará apresada cuando su carne empiece a endurecerse. Si la supera, no resultará afectada. Una criatura apresada por este efecto debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el efecto concluirá para ella. Si falla tres veces, se convertirá en una estatua de algún material sólido y quedará petrificada. Los éxitos y fracasos no necesitan ser consecutivos; registra ambos hasta que la criatura obtenga tres resultados del mismo tipo.

Este efecto dura hasta que se disipa para cada criatura afectada, ya sea mediante *disipar magia* o *restablecimiento mayor*, o después de una cantidad de tiempo determinada dependiendo de la letalidad del efecto. Si una criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufrirá deformidades similares si vuelve a su estado original.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 3), el glifo lanza *de la carne a la piedra* sobre la criatura activadora.

## Reanimar criaturas

Cuando se activa la trampa, reanima a una o más criaturas muertas en el área para que ataquen, bloqueen u obstaculicen a las criaturas. Este efecto requiere algún modo de obtener un suministro regular de criaturas muertas.

Al igual que el efecto de animar objetos, las criaturas reanimadas pueden recibir una orden general, como proteger una estancia o pasillo en particular. De lo contrario, las criaturas atacan sin pensar a cualquier otra criatura en la zona.

Este efecto podría usarse con un detonante de cadáver: se lleva un cuerpo al área y se reanima cuando se activa la trampa.

***Efecto.*** Este efecto convierte montones de huesos en **esqueletos** o los cadáveres de humanoides Medianos o Pequeños en **zombis**. La cantidad de criaturas creadas depende de la letalidad de la trampa, tal y como se muestra en la tabla de criaturas anterior. Si no hay suficientes huesos o cadáveres en el área de la trampa cuando se activa, producirá tantas criaturas como pueda. Este efecto puede crear muertos vivientes de mayor VD si su gravedad lo permite.

Las criaturas reanimadas por este efecto permanecen activas hasta que son reducidas a 0 puntos de golpe, o hasta que pasan 24 horas, momento en el que se convierten en polvo. Las criaturas reanimadas no abandonarán el área de la trampa.

## Sugestión

La trampa implanta un curso de acción (limitado a una oración o dos) en las mentes de las criaturas de la zona y las influye mágicamente para que lleven a cabo dicha idea. La sugerencia debe estar redactada de tal manera que el curso de acción parezca razonable. Una sugerencia que hace que una criatura se apuñale, se arroje sobre una lanza, se inmole o realice algún otro acto obviamente dañino, no se apodera de la mente de la criatura objetivo.

***Efecto.*** Las criaturas objetivo tienen que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la fallan, seguirán el curso de acción implantado por la trampa lo mejor que puedan. Las criaturas que no puedan ser hechizadas son inmunes a este efecto.

El curso de acción sugerido puede mantenerse durante toda la duración del efecto, determinada por la letalidad de la trampa. Si la actividad sugerida puede completarse en menos tiempo, el efecto concluirá cuando el sujeto termine lo que se le pidió que hiciera.

Lanzar *disipar magia* sobre una criatura afectada por la trampa finaliza el efecto en esa criatura.

## Teletransporte

La trampa teletransporta a las criaturas a otra parte cuando se activa. Las criaturas no necesitan ser teletransportadas a un peligro inmediato, aunque siempre existe esa posibilidad. El simple hecho de dividir un grupo ya puede ser bastante problemático.

***Efecto.*** Todas las criaturas en el área de la trampa deben superar una tirada de salvación de Carisma o ser instantáneamente teletransportadas a una ubicación establecida por el diseñador de la trampa.

## Terror

La trampa genera una fuerza aterradora, como una figura inquietante, una carcajada malvada o un grave gruñido retumbante.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Todas las criaturas que puedan sentir a la fuerza aterradora deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar asustadas. Una criatura asustada de esta manera debe realizar la acción de Correr y alejarse de la zona de la trampa por la ruta más segura disponible en cada uno de sus turnos, a menos que no haya ningún lugar adonde ir.

Si la criatura termina su turno en un sitio donde no tenga línea de visión hacia la zona de la trampa, podrá realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, este efecto concluirá para esa criatura.

Este efecto concluye para todas las criaturas si se disipa o al cabo de 1 minuto.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 3), el glifo lanza *terror* sobre la criatura activadora.

## Transmutación

La trampa desata la magia que convierte una cosa en otra cuando se activa.

***Efecto (trampa de conjuro).*** Todas las criaturas en la zona de la trampa deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. La criatura que falle se transforma en una bestia al azar hasta que el efecto termina, queda con 0 puntos de golpe o muere. Este efecto no funciona en un cambiaformas o una criatura con 0 puntos de golpe. Usa la siguiente tabla para determinar en qué bestia se transforma la criatura.

| *d 100* | *Bestia* | *d 100* | *Bestia* |
|---|---|---|---|
| 1-2 | Simio | 51-52 | Halcón |
| 3-4 | Pico de hacha | 53-54 | Hiena |
| 5-6 | Babuino | 55-56 | Chacal |
| 7-8 | Tejón | 57-58 | León |
| 9-10 | Murciélago | 59-60 | Lagarto |
| 11-12 | Oso negro | 61-62 | Mamut |
| 13-14 | Halcón sangriento | 63-64 | Mula |
| 15-16 | Jabalí | 65-66 | Búho |
| 17-18 | Oso pardo | 67-68 | Pantera |
| 19-20 | Camello | 69-70 | Serpiente venenosa |
| 21-22 | Gato | 71-72 | Oso polar |
| 23-24 | Serpiente constrictora | 73-74 | Poni |
| 25-26 | Cangrejo | 75-76 | Rata |
| 27-28 | Cocodrilo | 77-78 | Cuervo |
| 29-30 | Ciervo | 79-80 | Rinoceronte |
| 31-32 | Lobo terrible | 81-82 | Caballo de monta |
| 33-34 | Caballo de tiro | 83-84 | Tigre dientes de sable |
| 35-36 | Águila | 85-86 | Escorpión |
| 37-38 | Elefante | 87-88 | Araña |
| 39-40 | Alce | 89-90 | Tigre |
| 41-42 | Serpiente voladora | 91-92 | Buitre |
| 43-44 | Rana | 93-94 | Caballo de guerra |
| 45-46 | Ciempiés gigante | 95-96 | Comadreja |
| 47-48 | Escarabajo de fuego gigante | 97-98 | Lobo |
| 49-50 | Cabra | 99-100 | Huargo |

El perfil de la criatura transformada, incluidas las puntuaciones de características mentales, se reemplazan por el perfil de la bestia en la que se transforma, pero conservará su alineamiento y personalidad. La criatura asume los puntos de golpe de su nueva forma. Cuando esta vuelve a su forma normal, recupera la cantidad de puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Cualquier daño adicional se traslada a su forma normal si se revierte como resultado de quedar en 0 puntos de golpe. Mientras el exceso de daño no reduzca la forma normal de la criatura a 0 puntos de golpe, no quedará inconsciente.

Una criatura transformada está limitada en las acciones que puede realizar por la naturaleza de su nueva forma, y no puede hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o habla. El equipo de la criatura se fusiona con la nueva forma, por lo que no puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de nada de su equipo.

Una criatura transformada por este efecto puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, este efecto concluirá para esa criatura.

Este efecto concluye para todas las criaturas si es disipado, ya sea mediante *disipar magia* o *levantar maldición*, o después de una cantidad de tiempo determinada dependiendo de la letalidad del efecto.

Como trampa de conjuro (espacio de nivel 4), el glifo lanza *polimorfar* sobre la criatura activadora. También puede lanzar *polimorfar verdadero*, que requiere un espacio de conjuro de nivel 9.

# Mazmorras centradas en trampas

Las mazmorras, ruinas, criptas y cosas por el estilo, son famosas por ser lugares que la gente en su sano juicio evita. Una de las principales razones de esto es que muchas de ellas están plagadas de trampas. Estos ingeniosos y a veces brutales artilugios, aparatos y fragmentos de negligencia mágica se encuentran por todas partes, aguardando a que algunos desafortunados aventureros lleguen y los pongan a prueba. Hay muchas ocasiones en las que tener un monstruo o un rufián trabajando para los personajes es un curso de acción perfectamente utilizable. En otras ocasiones, es difícil encontrar una ayuda de verdad, y quieres algo fiable que pueda hacer el trabajo sin necesidad de cobrar.

### MENOS ES MÁS

Las trampas pueden quedarse obsoletas en seguida y usarse en exceso con facilidad. A menudo una trampa (especialmente una sencilla) puede ser detectada y desactivada por un personaje mientras los demás esperan. También pueden paralizar a ciertos aventureros que no están preparados para las trampas.

Sé prudente a la hora de elegir trampas y por qué lo haces. Asegúrate de considerar las capacidades de los personajes y de brindarles oportunidades de brillar, tanto como grupo como individualmente. Intenta tener solo una trampa importante, un encuentro de combate y una situación social entre descansos cortos. Esto otorga a la mayoría de aventureros la oportunidad de hacer algo significativo en un encuentro entre cada descanso corto.

El uso excesivo de trampas puede hacer que la partida avance a rastras a medida que los jugadores se ven superados por la paranoia, buscando y comprobando cada cosita que aparece. Las trampas son más efectivas y entretenidas cuando son una sorpresa.

# Trampas para espacios reducidos

Los espacios pequeños suelen ser menores de una sala de 20 por 25 pies (500 pies cuadrados). Las dimensiones y formas pueden variar, pero lo que hace que los espacios pequeños sean similares es que son una estancia o un espacio cerrado, no un pasillo, un pasaje u otro espacio principalmente de paso.

Los espacios pequeños son ideales para efectos destinados a afectar a todo el grupo, ya que aseguran que será más fácil impactar a los objetivos. Las nubes de gas, los suelos que se derrumban y los glifos mágicos son ideales para salas pequeñas. Como regla general, piensa en trampas que puedan aprovechar que todos los objetivos potenciales están juntos.

## Caída ardiente

*Trampa mecánica (nivel 13-16, peligrosa, herir)*

Esta trampa puede colocarse en cualquier estancia pequeña. El suelo de la sala cede cuando soporta demasiado peso y cualquier criatura en la estancia es arrojado a un pozo lleno de brasas ardientes.

***Detonante (superficie sensible al peso)***. La trampa se activa cuando se colocan 500 libras de presión o más en el suelo de la estancia.

***Efecto (caída, chorro de fuego).*** Cada criatura en la sala debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la supera, podrá agarrarse al borde del pozo. Si la falla, caerá en el foso y sufrirá daño contundente. Las paredes del pozo son escarpadas, por lo que salir requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Cada criatura que entre en el pozo por primera vez en un turno, o comience su turno allí, sufre 42 (12d6) de daño de fuego de los carbones encendidos del fondo.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela el suelo sensible al peso y las trampillas ocultas, y superar una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

## Sin salida

*Trampa mecánica (nivel 1-4, impedimento, contener)*

Esta trampa se coloca en el vestíbulo de cualquier tipo de mazmorra. La antecámara debería tener una entrada desde el exterior y otra que conduzca al interior de la mazmorra. Cuando las criaturas entran y usan la puerta que conduce al interior, esta empieza a cerrarse lentamente. Una vez cerrada, es casi imposible abrirla. Para empeorar las cosas, una nube de gas que podría dejar inconscientes a las criaturas inunda la sala, donde quedan selladas.

***Detonante (abrir/cerrar puerta).*** Una criatura que abra la puerta que lleva al interior de la mazmorra activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en la posición 20 del orden de iniciativa..

***Elementos activos.*** Las salidas del vestíbulo se cierran lentamente.

**Puerta corredera (iniciativa 20).** Las puertas de la antecámara se cierran lentamente. Al cabo de 2 asaltos, entre el espacio entre la puerta y el marco solo cabe una criatura Pequeña. Después de 3 asaltos, las puertas están completamente cerradas y se atrancan.

***Elementos constantes.*** A través de orificios en la pared se inyecta en la sala una nube de gas somnífero.

**Nube de gas.** Cada criatura que termine su turno dentro del vestíbulo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará inconsciente durante 1 minuto. Una criatura inconsciente se despierta si sufre daño o si otra criatura usa una acción para despertarla.

***Contramedidas.*** Las criaturas pueden evitar la activación de la trampa si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Esto revela los mecanismos ocultos en la puerta, así como las pequeñas boquillas para el gas. Superar una prueba de Destreza CD 10 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa.

Una vez activada, una criatura puede bloquear las boquillas que expulsan la nube de gas como acción, pero tiene desventaja en su tirada de salvación de Constitución para resistir quedarse dormida.

## Pánico psíquico

*Trampa mágica (nivel 17-20, mortal, entorpecer)*

Esta trampa debe colocarse en una sala que almacene tesoros, incluyendo un objeto especialmente valioso o importante. Cuando una criatura mira el objeto con trampa, este emite un pulso de magia que causa miedo e inflige daño psíquico.

***Detonante (mirar).*** La trampa se activará si una criatura mira directamente al objeto con trampa estando a 5 pies o menos de él.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Una vez activado el objeto, brilla con una resplandor pálido, llenando una esfera de 60 pies de radio con luz tenue durante 10 minutos, después de lo cual el efecto finaliza y la trampa se reinicia. Cada criatura en la esfera cuando se activa la trampa es objetivo de su efecto, al igual que una criatura que entre en la esfera por primera vez en un turno o termine su turno allí.

Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o quedar asustado del objeto. Una criatura que comience su turno asustada por el objeto debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o sufrir 49 (9d10) de daño psíquico. Si una criatura asustada concluye su turno en un lugar donde no tiene línea de visión hacia el objeto, podrá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20. Si la supera, este efecto concluirá para dicha criatura. Este efecto también termina para una criatura si se le lanza *disipar magia* (CD 19).

***Contramedidas.*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 puede encontrar mensajes apresurados garabateados en las paredes de la sala, así como cosillas sueltas que dejaron los que huían. El objeto con trampa desprende un aura de magia de abjuración e ilusión cuando se mira con *detectar magia*.

Un lanzador de conjuros puede perturbar el encantamiento del objeto con trampa si supera una prueba de aptitud mágica CD 20; *disipar magia* (CD 19) también inutiliza la trampa.

# Trampas para espacios grandes

Los espacios grandes suelen ser mayores de una sala de 20 por 25 pies (500 pies cuadrados). Las dimensiones y formas de estas grandes áreas pueden variar, pero, al igual que sus hermanas más pequeñas, a menudo son destinos, no áreas de transición como pasillos.

Los espacios grandes son ideales para efectos que puedan centrarse o poner en peligro a miembros de un grupo. Los obstáculos que separan a los personajes entre sí, como runas de relámpagos en cadena, objetos que caen y monstruos invocados, funcionan bien en áreas grandes. Como regla general, piensa en cosas que podrían requerir más espacio para funcionar bien. Esto es especialmente importante si estás considerando combinar un encuentro de combate con una trampa.

## Trampas culminantes

Los grandes espacios suelen ser sitios donde tiene lugar algo importante, por lo que considera poner una trampa que lleve a un gran momento en la campaña. El techo de la mazmorra se derrumba, se invoca un monstruo épico o se paraliza a los personajes para que el antagonista principal pueda pronunciar su monólogo final.

## Trampas intrigantes

Algunos detonantes de trampa cubren áreas, pero a menudo están centrados o enfocados en un punto específico de una ubicación. En áreas grandes, el ingeniero de trampas puede aprovechar los rasgos de la estancia que llaman la atención o piden ser inspeccionados. Pueden ser cosas como un elemento en exhibición, una pieza de la arquitectura o incluso un sonido que emana de una fuente poco clara.

Los efectos de trampa también pueden aprovecharse del amplio espacio. Instalar cuarenta ballestas ocultas en un área grande con suficiente munición para cubrirla con virotes es extremadamente exigente en recursos y mano de obra. Quizás esos recursos estén disponibles, pero si es poco probable que el ingeniero pueda construir algo así, es aconsejable considerar qué otros efectos de trampa podrían ser más razonables para el espacio.

## Caída de escombros

*Trampa mágica (nivel 13-16, arriesgada, herir)*

Esta trampa está colocada en una sala con un cofre del tesoro entre montones de escombros que cubren el suelo. El cofre está fijado al suelo por gruesas cadenas unidas a las asas. La trampa se activa cuando una criatura intenta abrir el candado del arcón. Hay un *glifo custodio (invertir la gravedad)* oculto en los diseños del cofre que hace que las criaturas caigan al techo cuando se activa. Los escombros esparcidos por el suelo también caen hacia arriba, bombardeando a los personajes.

***Detonante (intentar forzar cerraduras).*** Una criatura que intente forzar la cerradura activa la trampa. Usar una llave no la dispara.

***Efecto (efecto de conjuro).*** Cuando el glifo se activa lanza *invertir la gravedad*, afectándola en un cilindro de 50 pies de radio y 100 pies de altura centrado en el cofre. Todas las criaturas y objetos que no estén anclados de alguna manera al suelo del área, caen hacia arriba hasta la parte superior cuando el glifo lanza este conjuro. Una criatura puede realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17 para agarrarse a un objeto fijo que pueda alcanzar, evitando así la caída.

Si se encuentra algún objeto sólido en esta caída (como el techo), los objetos y las criaturas que caen lo golpean como harían durante una caída normal hacia abajo. Si un objeto o criatura alcanza la parte superior del área sin golpear nada, permanecerá allí, oscilando ligeramente mientras dure el efecto.

Esta inversión de la gravedad dura 1 minuto, o hasta que se disipe con *disipar magia* (CD 17). Los objetos y criaturas afectados vuelven a caer cuando se restablece la gravedad.

Los escombros esparcidos por el suelo también caen hacia el techo, golpeando a cualquier criatura atrapada allí por la invertir la gravedad. Cada criatura en el techo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 para evitar sufrir daño de los objetos. Es posible que se necesiten múltiples tiradas de salvación dependiendo del tamaño del área y cuán lejos deban moverse las criaturas para llegar a un lugar seguro.

***Contramedidas.*** Una criatura que examine el cofre descubrirá el glifo si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 17, o con *detectar magia*. Una vez hallado, puede desactivarse si se supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17; *disipar magia* también inutiliza el glifo.

El arcón puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 17 usando herramientas de ladrón.

## Fuente congelante

*Trampa mágica (nivel 13-16, moderada, herir)*

En el centro de esta gran estancia circular hay una hermosa fuente o estanque. Mover el agua activa la trampa; una barrera de cuchillas surge alrededor de la criatura activadora, y la temperatura en la sala desciende con el paso de los asaltos.

***Detonante (perturbar el líquido)***. Cualquier criatura que perturbe el agua de la fuente activa la trampa.

***Iniciativa.*** La trampa actúa en la posición 20 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Un muro de espadas se forma alrededor de la fuente o estanque, emanando de un círculo brillante de símbolos arcanos.

**Barrera de cuchillas (iniciativa 20).** Este elemento solo se activa una vez: la primera vez que se activa la trampa. Un muro circular de hasta 60 pies de diámetro, 20 pies de alto y 5 pies de grosor aparece alrededor de la fuente o estanque. El muro proporciona cobertura de tres cuartos a las criaturas detrás de él, y su espacio es terreno difícil.

Una criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12 cuando entra en la zona del muro por primera vez en un turno. Si la falla, sufrirá 33 (6d10) de daño cortante. Si la supera, sufrirá la mitad de ese daño.

El muro de cuchillas dura 10 minutos o hasta que se disipa con *disipar magia* (CD 16).

***Elementos dinámicos.*** La temperatura en la sala desciende notablemente en cada asalto, sumergiendo la estancia en un frío intenso con rapidez.

**Frío glacial.** La temperatura de la sala desciende a 0 grados Fahrenheit y disminuye 5 grados en cada asalto.

***Elementos constantes.*** Las criaturas en la estancia deben lidiar con el muro de cuchillas mientras luchan con el frío mortal.

**Frío cortante.** Una criatura debe superar una Tirada de salvación de Constitución CD 12 o adquirir 1 nivel de cansancio por cada minuto que pase en la sala después de activarse la trampa. Las criaturas con resistencia o inmunidad al daño de frío tienen éxito automáticamente en esta tirada de salvación, al igual que las criaturas con equipo adecuado para clima frío y las criaturas adaptadas naturalmente a esos climas.

**Barrera de cuchillas.** Cuando una criatura finaliza su turno dentro del muro de cuchillas debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si la falla, sufrirá 33 (6d10) de daño cortante. Si la supera, sufrirá la mitad de ese daño.

***Contramedidas (sensible).*** Una criatura que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 puede encontrar el anillo de símbolos arcanos alrededor de la fuente con una escarcha de frío sobrenatural. El anillo desprende un aura de magia de evocación cuando se mira con *detectar magia*.

Una criatura perturbará los símbolos sin activar la trampa si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Sin embargo, una prueba con un resultado total de 5 o menos activa la trampa. Lanzar *disipar magia* (CD 16) sobre el anillo también inutiliza la trampa.

## Corrientes de plata

*Trampa híbrida (nivel 17-20, mortal, herir)*

Esta trampa debería colocarse en una sala grande con múltiples zanjas de 10 pies de profundidad en el suelo. Cuando las criaturas pasan por cierto punto de la estancia, señalado con una *runa de detección*, el metal fundido se vierte en las trincheras. Además, surge del suelo una barrera de metal que da cobertura a un villano y le permite escapar.

***Detonante (atravesar la zona).*** Las criaturas de cierto tipo, raza o alineamiento que pasen por la runa (determinada por el villano) activan la trampa.

***Iniciativa*** La trampa actúa en la posición 20 del orden de iniciativa.

***Elementos activos.*** Los portales en la pared del fondo se abren, arrojando metal fundido que inunda las zanjas excavadas en el suelo de la sala. También se levanta una barrera en el otro extremo de la estancia.

**Barrera adamantina (iniciativa 20).** Este elemento se activa solo una vez: la primera vez que se activa la trampa. Una barrera de adamantina de 10 pies de altura se eleva desde una plataforma en el extremo más alejado de la sala, donde podría estar el villano. La barrera tiene un hueco de 1 pie de alto al nivel de los ojos de una criatura Mediana, lo que permite a las criaturas ver a través. La barrera cuenta como cobertura de tres cuartos para quien esté en la plataforma.

**Metal fundido (iniciativa 20).** Las criaturas que se encuentran en las zanjas cuando se inundan, o las que toquen el metal fundido por primera vez, deben realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20. Una criatura sufre 87 (25d6) de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

Además, cuando una criatura entra en una zanja inundada, se hunde 1d4+1 pies en el metal y queda apresada.

***Elementos constantes.*** El metal fundido en las trincheras emite un calor inmenso en un área de 5 pies a su alrededor; las criaturas apresadas por el metal sufren daño de fuego.

**Zanja de metal.** Cada criatura que termine su turno a 5 pies o menos de una zanja llena de metal fundido debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o adquirir 1 nivel de cansancio. Las criaturas que lleven armadura pesada tienen desventaja en su tirada de salvación.

**Nadar o hundirse.** Si una criatura es apresada por metal fundido al comienzo de su turno, se hunde 1d4 pies más. Si no está completamente sumergida en el metal fundido, puede escapar como acción si supera una prueba de Fuerza. La CD es 10 más el número de pies que la criatura se haya hundido en el metal fundido. Una criatura que esté completamente sumergida en metal fundido no puede respirar.

Una criatura puede sacar a otra del metal fundido dentro de su alcance usando su acción y superando la prueba de Fuerza. La CD es la misma que la anterior, pero la criatura que ayuda tiene ventaja.

***Contramedidas.*** La runa puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 o mediante *detectar magia*. Una vez encontrada, puede desactivarse mediante *disipar magia* o superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

Una vez activada la barrera, una criatura adyacente a ella puede arrancarla de sus anclajes si supera una prueba de Fuerza CD 20. Una criatura que supere una prueba de Destreza CD 20 usando herramientas de ladrón logrará que se retraiga la barrera.

# Trampas para pasillos y pasajes

Los pasillos y pasajes son espacios de transición que llevan de un área a otra. Suelen ser estrechos, y son zonas ideales para trampas debido a su linealidad. Las trampas como las ballestas ocultas, las cuchillas segadoras y los techos que se caen se benefician de los objetivos con movilidad limitada. El ingeniero de mazmorras también puede predecir mucho más fácilmente en un pasillo que en una sala abierta qué harán los potenciales objetivos y adónde irán.

### Cerrar el paso

Ya sea por un muro de fuego o por un cubo de piedra de 2 toneladas, bloquear el pasillo en uno o ambos extremos crea un espacio confinado para los objetivos de una trampa. Esto puede usarse incluso para separar a unos personajes de otros.

### Proyectiles

Las ballestas o los dardos son más efectivos cuando se ponen al final del pasillo. El objetivo no tiene mucho espacio para esquivar y apartarse de la trayectoria, y si el proyectil no impacta al objetivo en la vanguardia, podría dar a uno de más atrás.

## Barricada llameante

*Trampa mecánica (nivel 5-8, moderada, contener)*

Un cable trampa se extiende a lo largo de este estrecho pasillo. Al romper el cable se activa la trampa y se revelan las salidas de gas a lo largo del pasillo. Gracias a una chispa, el gas hace que broten paredes de fuego que encierran a las criaturas en el pasillo y las separa. En un corredor de 50 pies de largo, los conductos se encuentran en los puntos 15 pies y 40 pies.

***Detonante (cable trampa).*** Romper el cable trampa activa la trampa.

***Efecto (muro de fuego).*** Los conductos de gas se abren y una chispa prende los vapores, creando dos muros de llamas que bloquean el pasillo en a la distancia de 15 y 40 pies. Los muros van desde el suelo hasta el techo y tienen 1 pies de grosor. Son opacos y duran 1 minuto.

Cada criatura dentro del área de los muros cuando estos aparecen debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, sufrirá 22 (5d8) de daño de fuego, o la mitad de ese daño si se supera.

La cara del muro que da al centro del pasillo inflige 22 (5d8) de daño de fuego a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de ese lado o dentro del muro. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno allí. El otro lado de cada muro no inflige daño.

Una vez activos, los muros pueden desactivarse cerrando o bloqueando las salidas de gas. Determinar cómo pueden frustrarse requiere superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12, y luego tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para bloquear los conductos, o superar una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón para cerrarlos.

***Contramedidas (sensible).*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) revela el cable trampa, y superar una prueba de Destreza utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa. Sin embargo, con un resultado total de 5 o menos en la tirada de Destreza, la activa.

## Acericos

*Trampa mecánica (nivel 1-4, peligrosa, herir)*

Si una criatura que camine por el pasillo pisa una placa de presión oculta activará la trampa. Dardos mezclados con moco de carroñero reptante salen disparados desde el marco de la puerta en el extremo más alejado del pasillo.

***Detonante (placa de presión).*** Aplicar 20 libras de peso o más sobre la placa de presión activa la trampa.

***Efecto (dardos).*** Los dardos se disparan desde el marco de la puerta en el otro extremo del pasillo. Cada criatura en el corredor debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Una criatura que falle sufre daño perforante y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará envenenada durante 1 minuto, pasando a estar paralizada. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

Una criatura que supere su tirada de salvación de Destreza sufrirá la mitad del daño perforante y no resultará envenenada.

***Contramedidas.*** Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela la placa de presión, y tener éxito en una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón, desactiva la trampa.

# Rompecabezas rocambolescos

Los rompecabezas se confunden a menudo con trampas complejas. Sin embargo, mientras que una trampa puede desarmarse, un rompecabezas hay que resolverlo. Estos se utilizan a menudo como una especie de filtro, impidiendo que aquellos sin el conocimiento adecuado o considerados indignos, accedan a un elemento o lugar.

Los buenos puzles desafían a las criaturas que interactúan con ellos de formas distintas a las de una trampa o un monstruo. Pueden ser simples o complejos, pueden tener una sola etapa o múltiples fases con dificultad creciente, y pueden poseer elementos mecánicos o mágicos. Todos estos aspectos dependen de quién lo creó y qué pretende conseguir.

## Desafiar a los jugadores

Por naturaleza, los rompecabezas están diseñados para desafiar a los *jugadores* en vez de a sus personajes. Están destinados a involucrar a los cerebros de los jugadores y darles la oportunidad de practicar un ejercicio intelectual. A menudo esto significa ignorar la mayor parte de lo que está en la hoja de personaje y dejar que los humanos alrededor de la mesa descubran la solución. Las pruebas de característica deben emplearse para ofrecer pistas cuando el grupo está perplejo o estancado, pero no te limites a usarlas para dar la respuesta.

## Rompecabezas dañinos

Los rompecabezas pueden tener un elemento que inflige daño o no, pero dicho efecto debe ser pasivo o emplearse como una penalización en vez de ser una parte integral o un propósito de aquellos. Un suelo con puntos seguros donde detenerse marcados por runas, mientras que todos los demás lugares tienen un suelo que se abre es un buen ejemplo de esto. Si la criatura que intenta resolver el rompecabezas comete un error, la penalización es una caída hacia lo desconocido.

## Soluciones inesperadas

Puede resultar chirriante que el rompecabezas que planteas se supere de una forma inesperada, sobre todo si es uno complejo.

Al usar rompecabezas en un juego de mesa, con pocas limitaciones, es importante saber que, tarde o temprano, los jugadores los resolverán de una manera que no tenías pensada. Cuando esto suceda, no obligues a los jugadores a encontrar *tu solución*. Premia su ingenio y disfruta de la experiencia de ver cómo interactúan con tu rompecabezas.

Tenemos una regla estricta para situaciones como esta: una solución *que funciona* es una solución *correcta*.

# Mazmorras centradas en rompecabezas

Las mazmorras no tienen que estar diseñadas alrededor de monstruos o trampas. En cambio, pueden diseñarse en torno a rompecabezas. Estas mazmorras se centran en problemas que deben resolverse utilizando la inteligencia del jugador en vez de la destreza de los personajes en la partida.

## Temática

La temática es de especial importancia cuando se trata de rompecabezas, mucho más que para las trampas. A veces, el mero hecho de que una trampa pueda producir el efecto deseado es suficiente para usarla. Por otro lado, los rompecabezas dicen algo sobre el señor de la mazmorra y refuerzan su temática. Por ejemplo, si una mazmorra es el hogar de un liche que emplea muertos vivientes, tendría sentido que los puzles allí tuvieran una temática en torno a la muerte, la vida y cosas relacionadas tangencialmente con esos temas. Es muy importante que los rompecabezas hallados en la mazmorra encajen con su temática.

## Disposición de los rompecabezas

Un rompecabezas presenta un problema que debe resolverse y los personajes deberían poder lograrlo. Esto significa que deben tener acceso a los objetos, herramientas o información necesarios para solventarlo. Puede que haya pistas disponibles dentro o alrededor del rompecabezas, o podrían haber encontrado algo antes de llegar a él.

Si los personajes no están listos para el puzle, tiene que haber una manera clara de que entiendan que deben volver más adelante. También deberían tener alguna idea sobre qué les indicará que están listos. No tiene por qué ser tan obvio como "tienes que ser así de alto para subir", pero debería haber señales claras de lo que no tienen y que necesitarán para resolver el rompecabezas.

En el caso de puzles para los que los personajes no estén preparados, asegúrate de proporcionarles otros caminos que seguir. Estas alternativas pueden llevarlos a lugares donde encontrarán lo que necesitan para resolver el rompecabezas. Si no hay caminos alternativos, asegúrate de que puedan volver por donde vinieron y localizar lo que necesitan para completarlo.

Con respecto a la ubicación física del rompecabezas, piensa como el señor de la mazmorra y pregúntate por qué querría uno en un lugar en concreto en vez de una trampa o monstruos. En la mayoría de las circunstancias, un puzle es una forma de asegurarse de que quienes lo merecen pueden avanzar y los que no se queden atascados. Evita poner rompecabezas en lugares arbitrarios. Esto ayudará a que cuanto lo rodea sea mucho más gratificante.

## Rompecabezas para espacios reducidos

Los rompecabezas que funcionan bien para espacios pequeños son aquellos que implican cosas pequeñas. Esto podría involucrar elementos como un juego de mesa cuyas piezas deben moverse o un puzle. Esto debería ser algo en lo que todos puedan reunirse y participar.

## Rompecabezas para espacios grandes

Los puzles que funcionan bien para espacios grandes son aquellos que pueden recurrir a diferentes criaturas para hacer cosas al mismo tiempo. Estos rompecabezas hacen uso del espacio o situaciones en las que varias criaturas necesitan lograr algo que una de ellas por sí sola no podría, como tirar de una palanca en dos sitios distintos.

## Rompecabezas para pasillos y pasajes

Los rompecabezas que funcionan bien para pasillos y pasajes a menudo aprovechan la distancia. Esto puede significar que los componentes deben colocarse a lo largo del corredor, o puede requerir que las criaturas recorran cierta distancia.

# Rompecabezas prefabricados

A continuación encontrarás 30 rompecabezas que hemos diseñado para que se puedan utilizar en una amplia gama de entornos y situaciones. Te animamos a utilizarlos y modificarlos como mejor te convenga. Muchos permiten ajustes o cambios opcionales para que elijas, pero de ninguna manera son los *únicos* cambios que se les puede hacer. Si se te ocurre algo diferente, pruébalo. ¡Experimenta y diviértete!

## 1. Caminar por la plancha

La entrada de la sala tiene el suelo nivelado y estable, pero buena parte del resto del suelo de la estancia se ha derrumbado, revelando un área inferior. Cerca de la entrada hay varias tablas de madera de diferentes longitudes.

Dispersos alrededor del área inferior en un patrón aparentemente aleatorio hay columnas de piedra de 15 pies de altura que parecen haber sido destinadas a sostener el piso superior ahora colapsado. Cada columna puede acomodar una criatura Mediana o dos Pequeñas de forma segura. Si la parte superior de un pilar está ocupada por una criatura Mediana o dos Pequeñas y otra criatura de tamaño Pequeño o mayor intenta entrar o atravesar el espacio ocupado, todas las criaturas deberán superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10. Las criaturas que fallen se caen de la columna y sufren 3 (1d6) de daño contundente.

***Solución.*** Las criaturas deben usar las tablas para cruzar la estancia. De las tablas de la entrada, solo tres son lo bastante resistentes como para cubrir un espacio entre pilares. Las piezas robustas tienen 10 pies, 15 pies y 20 pies. Pueden salvar espacios que sean 5 pies menores que su longitud total (es decir, una tabla de 20 pies puede salvar un hueco de 15 pies). Una criatura que supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) o Inteligencia CD 10 usando herramientas de ebanista, determinará si una tabla es resistente o no.

Cualquier configuración de los tableros que permita al grupo cruzar al otro lado es una solución correcta. Una criatura que intente cruzar sobre una tabla podrida o inestable caerá una vez que llegue a la mitad de la misma. Si está adyacente a un pilar cuando cae, podrá agarrarse si supera una tirada de salvación de Destreza CD 10.

***Dificultad.*** Este rompecabezas es extremadamente flexible. Para aumentar o disminuir su dificultad puede modificarse la cantidad de tablones resistentes, así como la cantidad de columnas y el espacio entre ellas. Las rutas-señuelo (rutas por que los tableros disponibles podrían hacer casi enteras, pero al final se quedarían cortos), también aumentan la dificultad de este rompecabezas.

Puedes hacerlo aún más desafiante añadiendo algún elemento dañino, como pinchos o un río de magma en el área inferior.

***Planificación .*** Tanto si implementas este rompecabezas usando miniaturas y terreno, como si lo haces solo en el teatro de la mente, es importante que te hagas una idea aproximada de la ubicación de los pilares de antemano. El papel cuadriculado te permitirá marcar fácilmente las distancias entre diferentes columnas para que puedas guiar a tus jugadores mientras intentan cruzar.

## 2. El necrodial

Un objeto redondo de metal del tamaño de un amuleto cuelga de un collar o cadena. En un lado tiene cuatro esferas redondas concéntricas, cada una con diez runas inscritas; el otro lado está en blanco. El amuleto está destinado a contener una llave, gema, nota u otro objeto pequeño.

Los diales tienen un tirador, crestas o algún otro método de rotación y, sobre la parte superior de cada esfera hay un pequeño triángulo de metal en relieve invertido para indicar qué runa está seleccionada. En el centro de los diales hay un botón con una calavera grabada.

***Solución.*** Girar los cuatro diales hasta la runa correcta y luego presionar el botón central hace que el amuleto se divida en dos piezas.

La combinación exacta de runas necesaria para resolver este rompecabezas depende de tu criterio. Quizás estas runas son un diseño que se repite en los anales secretos del estudio de un nigromante, o quizás son letras que deben combinarse para formar una palabra concreta de 4 letras.

***¡Zap!*** Intentar abrir el dispositivo con la combinación incorrecta de runas puede resultar doloroso. Una descarga de rayos, fuego, daño psíquico o necrótico podría impactar al portador del amuleto si la combinación es incorrecta.

## 3. Revelado en reflejos

Hay varios espejos suspendidos en el aire, como ingrávidos, que pueden reposicionarse o rotarse fácilmente; una vez colocados, permanecen perfectamente inmóviles.

Dentro del área donde se encuentran estos espejos hay objetos, ornamentos o puertas invisibles a simple vista. Estos elementos solo son visibles si se miran a través de uno o más de los espejos que flotan en el área.

***Solución.*** Una vez que se recolocan los espejos, los jugadores deben encontrar un método para interactuar con la salida o recuperar los objetos que revelan los espejos. Esto podría implicar interactuar con los objetos en la vida real como si fueran invisibles, o tal vez incluso pasar *a través* del espejo para llevar los objetos de vuelta a la estancia real. Deja que la creatividad de los jugadores brille a la hora de usar estos espejos, especialmente si hay combate u otras trampas y peligros nefastos.

***Escudos brillantes.*** Si lo prefieres, cualquier superficie reflectante servirá en lugar de los espejos, como un metal bien pulido. ¡Quizás incluso podrían emplearse masas de agua, disponiéndolas de maneras interesantes!

# 4. Lágrimas de los ángeles

Una estancia tiene una o más salidas, pero todas están bloqueadas por pesadas puertas de piedra. En el centro de la sala hay una plataforma elevada con una placa de presión de piedra. Sobre ella hay tres jarras vacías de plata decoradas con bellas filigranas y escritura élfica. Cada una tiene un tamaño diferente: grande, mediana y pequeña. Tras una inspección de cerca, la parte inferior de los decantadores muestran números que indican cuántas copas de vino pueden contener. La jarra grande tiene capacidad para 7 vasos, la mediana para 5 y la pequeña para 3. Uno de los decantadores posee una nota con las siguientes palabras:

*En la jarra más grande*
*se servirá vino para los amigos*
*Solo lo justo para nosotros cuatro*
*Porque nuestro quinto ha caído.*

Si se retira alguno de los recipientes de la placa de presión, esta se eleva ligeramente. Una pesada puerta de piedra desciende para cubrir la entrada a la estancia, sellando al grupo dentro. Ahora la entrada y todas las salidas solo pueden abrirse una vez que se resuelva el rompecabezas.

En la sala también hay una estatua de un ángel con la cabeza inclinada. Las lágrimas fluyen constantemente de sus ojos cerrados, goteando en pequeños regueros hacia una palangana poco profunda que sostiene en sus manos a la altura de la cintura. El cuenco parece estar lleno, pero no se desborda.

***Solución.*** El objetivo del rompecabezas es llenar el recipiente grande con cuatro vasos de líquido. La fuente de líquido más obvia para completar este rompecabezas es la palangana del ángel, que contiene más que suficiente para intentar resolverlo varias veces. Hay muchas formas de lograrlo, pero el siguiente es un ejemplo de solución correcta:

1. Llena la jarra mediana.
2. Vierte su contenido en la pequeña hasta llenarla.
3. Vierte el contenido restante del decantador mediano (2 vasos de líquido) en el grande y vacía el pequeño.
4. Repite los pasos 1 y 2, de modo que otros 2 vasos de líquido terminen en la jarra mediana.
5. Vierte el contenido de esta en el decantador grande, que ahora contendrá 4 vasos de líquido.
6. Coloca la jarra grande en la placa de presión.

Una vez que esta se halla sobre la placa de presión con exactamente 4 vasos de líquido, todas las salidas de la sala se abren.

***Sin sudores.*** Los puzles que involucran la distribución de agua y la búsqueda de medidas exactas usando contenedores poco idóneos son un tema clásico, y probablemente algo con lo que al menos *algunos jugadores* estarán familiarizados. Eso hace que "Lágrimas de los ángeles" sea un gran rompecabezas de poco estrés, o quizás una introducción a versiones más complejas del mismo concepto de rompecabezas en otras formas.

# 5. Descenso

En el suelo de esta sala hay 4 círculos concéntricos. El círculo más grande tiene 10 pies de diámetro, mientras que el más pequeño tiene 5 pies de diámetro. Cada uno de los 3 círculos más externos parece estar hecho de una sola pieza de metal incrustada en el suelo. Cada uno de estos anillos de metal tiene 12 orificios de 2 pulgadas de diámetro espaciados de manera uniforme alrededor de su perímetro, y cada orificio está marcado con una runa única. Colocar un trozo de madera, un astil de lanza u otro objeto similar en un agujero permite que el anillo correspondiente se gire sin dificultad.

El círculo más interno está formado por doce cuñas de forma triangular, todas apuntando hacia adentro, como las raciones de un pastel. Si se golpean o toquetean, las cuñas parecen sólidas, y si se golpean con un martillo, se astillarán pero no se romperán; son bastante fuertes. Hay una línea grabada en el revestimiento metálico de una de las cuñas triangulares más internas. Directamente frente a esta línea, hay otra línea marcada o tallada en el suelo fuera del círculo más grande.

***Solución.*** Los tres anillos exteriores deben alinearse entre las líneas marcadas en el orden correcto para resolver este rompecabezas. Las runas en los anillos podrían representar meses, signos astrológicos, palos en una baraja de cartas o quizás letras que forman una palabra de 3 letras, un acrónimo o las iniciales de un personaje. La orientación correcta de los anillos puede variar completamente para adaptarse a tu campaña.

Cuando los tres anillos de metal están correctamente alineados, los segmentos del círculo más interno empiezan a descender lentamente, y cada cuña se detiene más abajo que la anterior hasta formar una escalera de caracol de 10 pies de profundidad. Esta escalera podría conducir a un nivel inferior, una cámara secreta o un pasadizo oculto.

***Vara de control.*** Para aumentar la complejidad, girar los anillos podría requerir un objeto específico. Este objeto podría ser necesario debido a un mecanismo de bloqueo especial que impide que cualquier otro objeto gire el anillo. Para añadir otro nivel de complejidad, cada anillo podría requerir un objeto diferente para rotarlo.

# 6. Retroceder el tiempo

Hay un reloj de sol sobre un pedestal en una estancia circular inundada de luz. Justo enfrente de cada marca de hora en el reloj de sol hay un candelabro en la pared, cada uno con una pequeña palanca en posición vertical. Bajar una palanca apagará la llama durante 30 segundos mientras la palanca vuelve a subirse. Cuando esta vuelve a la posición vertical, el candelabro se enciende de nuevo. Aparte de la palanca, los apliques cuentan con algún tipo de encantamiento que evita que las criaturas manipulen la llama o el propio candelabro.

La salida de la habitación está completamente sellada y no se puede abrir directamente por medios mundanos ni mágicos. Hay un tope para la puerta en el suelo.

***Solución.*** Al apagar todos los apliques menos uno, se proyecta una sombra en el reloj de sol que muestra una hora en particular. Cuando esto sucede, la sala que alberga el reloj de sol cambia para reflejar el estado en el que se encontraba a la hora mostrada en el dial. Una de las horas de este revela la hora en la que la salida estaba abierta. El grupo deberá usar una cuña u objeto pesado para mantener la puerta abierta antes de que se reinicien las luces. Los personajes también pueden intentar escapar por la puerta antes de que se cierre sin dejarla abierta, lo cual es completamente posible, aunque eso haría que el viaje de regreso fuera bastante desafiante.

***Retroceder el tiempo.*** Las horas en el reloj de sol podrían estar vinculadas a períodos de tiempo distintos a los minutos y horas literales. Por ejemplo, la 1 en punto en el reloj de sol podría mostrar la habitación como era hace 100 años. En este caso, quizás no haya salida en el presente, pero 100 años atrás había una puerta en una de las paredes que ahora se abre cuando el reloj de sol marca la 1 en punto.

***Así que eso es lo que pasó.*** Aunque el objetivo principal del rompecabezas es salir de la estancia, otras horas en el reloj de sol aún podrían revelar información de interés para los personajes. Por ejemplo, proyectar una sombra a las 3 en punto podría mostrar a un comerciante terminando una entrada en el diario antes de dejar el libro en un escritorio. Esta entrada de diario podría contener un mensaje de un autor desconocido destinado específicamente al grupo.

Aparte de la puerta de salida, los demás objetos de la sala pueden reorganizarse, aparecer o desaparecer de acuerdo con la sombra proyectada en el reloj de sol. Siéntete libre de jugar con este concepto y crear una historia subyacente sobre lo que ocurrió en cada hora del reloj de sol.

# 7. Ahora estás pensando en p... Arena

Los personajes entran en una enorme sala de 40 pies de ancho y 50 pies de largo. Hay un cuadrado vacío de 5 pies de lado en la entrada y la salida de la estancia, en el lado más alejado, pero por lo demás, la totalidad del techo, las paredes y el suelo están cubiertos de arena revuelta que desafía la gravedad. En medio de la arena hay una serie de botones grandes.

Si las criaturas tocan cualquier parte de la arena, comenzará a succionarlas. Se necesita 1 asalto para que la arena absorba completamente a una criatura, y 6 segundos para que vuelva a emerger en el techo, pared o suelo exactamente *opuesto* a por donde entró. Cuando los personajes resurgen, continúan cayendo en la dirección *en la que fueron succionados antes por la arena.* Esto significa que los aventureros pueden "caer" vertical u horizontalmente, incluso en direcciones opuestas; la gravedad es relativa a cada criatura dependiendo de la dirección en la que fue absorbida por la arena.

***Solución.*** El grupo debe encontrar formas de redirigir su gravedad, reposicionarse y empujarse o tirarse entre sí mientras caen para pulsar los botones e iluminarlos. Puedes usar un mapa para mostrar la ubicación de estos botones que pueden enseñarse o describirse verbalmente, por ejemplo: "Hay un botón rojo de 20 pies de alto y 40 pies de ancho en la pared izquierda".

Una vez que todos los botones están encendidos, las criaturas que caen son succionadas por la arena una última vez antes de emerger derechos del suelo arenoso. En este momento, la puerta de salida se abre y la arena se vuelve transitable.

***Arenas movedizas.*** El combate en esta sala sería una auténtica pesadilla, por lo que se desaconseja mucho. Sin embargo, si eres un director de juego especialmente valiente (o inestable) con un excelente conocimiento práctico del espacio en tres dimensiones, o tienes jugadores que lo han visto todo, ¡no dudes en probarlo!

# 8. Paciencia retorcida

Esta sala de 15 por 15 pies tiene una palanca en la pared del fondo y una puerta metálica en la de la derecha. Espaciadas uniformemente a lo largo de las paredes de piedra hay una serie de escotillas metálicas pequeñas numeradas de 1 pie de diámetro sin tiradores, por lo que no pueden abrirse. Una de las escotillas está situada encima de la puerta de metal.

Al tirar de la palanca, se cierra de golpe sobre la entrada de la sala una gran puerta metálica, impidiendo que las criaturas entren o salgan. La escotilla sobre la puerta derecha se abre para revelar un temporizador de cuenta regresiva hecho de pequeñas teselas de madera numeradas que se voltean automáticamente a medida que pasa el tiempo.

Una vez que se ha tirado de la palanca y la puerta se ha cerrado de golpe, las escotillas 1, 2, 4, 6, 7, 9 y 10 se abren para revelar una serie de elementos mundanos dentro de los cubículos. La interacción con un elemento tiene el efecto que se muestra en la siguiente tabla:

| *Número de escotilla* | *Contenido del cubículo* | *Resultado después de la interacción* |
|---|---|---|
| 1 | Una cuerda cuelga de la parte superior del cubículo. | Cuando se tira de esta cuerda, se abre la escotilla 5. Si se suelta la cuerda, se cierra la escotilla 5. |
| 2 | De la pared del cubículo izquierdo sobresale un tirador con una empuñadura de cuero. | Nada. El agarre es bastante agradable. |
| 3 | Una cadena cuelga de la parte superior del cubículo. | Cuando se tira de la cadena, se abre la escotilla 8. Si se suelta la cadena, se cierra la escotilla 8. |
| 4 | Una manivela de metal. | Cada giro completo de la manivela añade 1 segundo al temporizador. |
| 5 | 2 botones | Pulsar el botón izquierdo añade 10 segundos al temporizador. Pulsar el botón derecho añade 20 segundos al temporizador. |
| 6 | Una palanca. | Tirar de la palanca hacia abajo añade 5 segundos al temporizador. La palanca no puede subirse manualmente. |
| 7 | Hay un asa de madera unido a una cadena. | Cuando se tira de la cadena, se abre la escotilla 3. |
| 8 | Un dial de 10 dígitos con un botón central; un pequeño triángulo señala el número seleccionado. | Pulsar el botón añade la cantidad de segundos seleccionados en el dial al temporizador. |
| 9 | Un botón. | Restablece la palanca en la escotilla 6. |
| 10 | Un botón. | El botón se ilumina en rojo cada 5 segundos. Si se pulsa cuando está apagado no hace nada, pero si se pulsa cuando está encendido, se añadirán 5 segundos al temporizador. |

***Solución.*** Cuando el temporizador de cuenta regresiva llega a 0, se abren las puertas de entrada y salida. El grupo solo tiene que esperar. Eso es todo. Nada más.

***Una lección práctica.*** Este rompecabezas se presta más a ciertas situaciones o usos que a otras. Podría ser una herramienta de enseñanza encontrada en un monasterio o iglesia para enseñar la lección de que "la paciencia es una virtud". O podría ser una prueba intencional de contención destinada a averiguar cuánto tiempo le lleva al grupo "resolver" la estancia. Si les lleva más de un cierto tiempo, quizá se les niegue una recompensa, o simplemente se encuentren con la decepción del evaluador. O el acertijo podría ser una táctica dilatoria para permitir que algo más alcance al grupo, o para dar tiempo extra para reaccionar a alguien que esté observando.

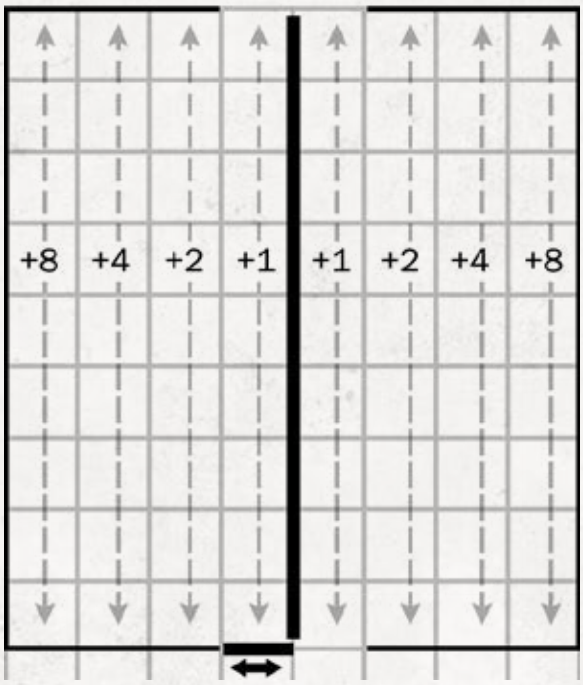
***Uno u otro.*** La sala puede configurarse para que haya 2 puertas de salida y el temporizador entre ellas. Si el temporizador termina en un cierto tiempo o menos, la puerta izquierda se abre y la derecha permanece cerrada. Si el temporizador tarda más, la puerta izquierda permanece cerrada y la derecha se abre. En esta situación, se supone que la puerta izquierda tiene algo positivo esperando.

# 9. Mantener el equilibrio

El suelo de esta zona es una gran losa o plataforma de madera de 40 pies de ancho y tan larga como sea necesario. Por el centro de la plataforma corre una estrecha barrera de 5 pies de alto. Todo el suelo está montado sobre un travesaño cilíndrico horizontal o un tronco que corre directamente bajo la barrera, lo que permite que el suelo se incline.

En la entrada de la sala hay una entrada amplia de 10 pies de ancho; una puerta de 5 pies de ancho cubre una mitad, dejando la otra mitad abierta. Una vez que alguien entra por la mitad abierta de la puerta, esta se desliza, abriendo el otro lado y obligando a las criaturas a entrar en la estancia por ambos lados de la barrera. Las criaturas pueden intentar moverse por el suelo, pero corren el riesgo de volcar la plataforma si no tienen cuidado.

Determina en qué dirección se inclina el suelo siguiendo estos pasos y consultando el diagrama a continuación:




- Todos tiran iniciativa. El rompecabezas siempre actúa en último lugar.
- A todos se les permite un turno como de costumbre para moverse y realizar una acción. Al moverse, todo el suelo se considera siempre **terreno difícil**.
- Los valores se suman en cada lado de la barrera. Cada "carril" de espacio a la derecha o izquierda de la barrera tiene un valor por cada 5 pies de distancia desde la barrera (+ 1 , +2, +4, +8). Una criatura genera ese valor por cada espacio que ocupa en cualquier lado de la barrera en el que se encuentre. Esto significa que una criatura Grande añade +6 al lado en el que está (2 espacios en el carril + 1 , 2 espacios en el carril +2).
  - Suma la cantidad del lado izquierdo.
  - Suma la cantidad del lado derecho.
- La estancia se inclina en el sentido del lado con el número mayor.
- Resta el total más bajo del total más alto, luego suma 10. Este nuevo número se convierte en la CD de la tirada de salvación de Destreza que todas las criaturas en la plataforma deben hacer para mantenerse en pie.
- Cualquier criatura que falle la tirada de salvación se desliza por el suelo inclinado. Si están en el lado más alto de la barrera, se deslizan hacia ella. Si están en el lado inferior de la barrera, se deslizan hacia el borde y deben realizar una segunda tirada de salvación de Destreza (la misma CD) o caer por el borde.
- Ahora que el suelo está inclinado, los valores de los carriles del lado superior de la barrera se reducen a +0, + 1 , +2 y +4. Esto representa la dificultad de luchar contra la gravedad y reducir la pendiente. Si quieres, puedes omitir este cambio de valor para simplificar el rompecabezas.
- Repite los pasos que sean necesarios.

***Solución.*** Los personajes solo necesitan cruzar el suelo hasta la salida, con suerte sin perder a un amigo o dos en las profundidades desconocidas que aguardan bajo el suelo oscilante.

***Aviso.*** Cuando el suelo se inclina, si alguien en su parte superior falla su tirada de salvación de Destreza por 5 o más, ¡haz que salte, vuele o ruede *sobre* la barrera y termine en el borde del lado opuesto!

***Caminar por la plancha*** Dependiendo de la pendiente del suelo, es posible que sea necesario realizar pruebas de característica con habilidades como Trepar o Acrobacias para evitar resbalones o caídas. Las hachas o dagas clavadas en la superficie también pueden evitar que una criatura se deslice. Deja que tus jugadores se vuelvan creativos con sus intentos preventivos, y permite soluciones poco ortodoxas que tengan sentido cuando intenten salvarse de una resbaladiza desaparición.

***¿Cuánto tiempo?*** La longitud de la sala puede tener un fuerte impacto en la dificultad de este rompecabezas porque alargará la cantidad de tiempo que los personajes están en el suelo. Ten en cuenta su velocidad al elegir la longitud de la estancia. Ten en cuenta también la paciencia y la cordura general de tus jugadores.

***Rodando.*** Un encuentro de combate o la presencia de otros objetos pesados podrían hacer que este rompecabezas sea mucho más impredecible. ¡Ajusta este concepto de rompecabezas a tu gusto para darle vidilla al asunto!

***Echa cuentas.*** Si te interesan un poco más las simulaciones, aquí hay algunas formas de alterar los números del puzle:

- –1 del total de un lado por cada criatura Pequeña de ese lado.
- –2 del total de un lado por cada criatura Diminuta en ese lado.
- Cuando el suelo se inclina y ya no está nivelado, los valores de la parte inferior del suelo podrían cambiar a +2, +4. +8, y + 1 6. Será necesario trepar por encima de la barrera para llegar al otro lado para equilibrar el peso.

# 10. Suelo rompecabezas

El suelo de la sala está cubierto de baldosas y la salida está cerrada. Todas las baldosas son lisas y sin nada destacable salvo una, que tiene una runa, una letra u otra marca.

Cuando una criatura se para sobre esa baldosa, se ilumina; todas las baldosas adyacentes revelan símbolos brillantes que antes estaban ocultos. Pasar a una baldosa adyacente revelará los símbolos adyacentes a ella, y así sucesivamente.

***Solución.*** Pisar las baldosas en la secuencia correcta desbloquea la salida.

Las pistas son increíblemente importantes en un rompecabezas como este. Proporciona información sobre quién dirige la mazmorra antes de llegar a este puzle. Un diario u órdenes escritas que mencionen datos importantes, un diseño que se repite o extrañas secuencias de símbolos desconocidos podrían contener la solución a este rompecabezas.

La solución de este solo puede descubrirse una vez que se encuentran y se ven en conjunto diferentes pistas (como páginas separadas). Al considerar todas las pistas a la vez debe quedar claro qué tienen todas en común, ya sea una palabra, un nombre, una oración, etcétera. Incluso puedes escribir la solución en una hoja de papel, romperla entre 3 y 6 trozos y convertir cada uno de ellos en una pista que los jugadores deben recuperar.

Puede seguir estos pasos para configurar este rompecabezas:

1. Decide cuál será tu solución.

2. Averigua cuántas baldosas ocuparía esa solución (es decir, la palabra "amor" ocuparía 4 mosaicos si cada mosaico fuera una letra).

3. Traza en una cuadrícula el camino que te gustaría que siguiera el grupo, poniendo cada letra o símbolo de la solución correcta en baldosas separadas.

4. Rellena las baldosas vacías restantes con otros símbolos.

***Deletréalo.*** Para hacer un desafío más detallado, cada baldosa del suelo de tu rompecabezas podría contener una palabra completa en lugar de una sola letra o símbolo. Quizás el grupo se encontró con un diario donde el villano escribió su gran filosofía de vida entre sus otros desvaríos. Pisar las baldosas que deletrean esta importante oración podría ser la solución.

Si usas palabras, intenta dar cierta cohesión a las palabras adyacentes a cada baldosa brillante, y que al menos algunas de las reveladas tengan sentido en el contexto. Por ejemplo, si la baldosa inicial es la palabra "yo", las posibles palabras adyacentes podrían ser "amo", "odio", "voy", "fui", "siento", "pienso", etcétera.

***Por dónde empezar.*** Para volver más difícil este rompecabezas puedes quitar la baldosa inicial. Esto hace que *todas* las baldosas estén en blanco, lo que obliga al grupo a experimentar y encontrar la posición inicial.

***¿Ya hemos acabado aquí?*** Crea una solución con un número de baldosas igual a tu número de jugadores para así garantizar la participación de todos los miembros del grupo. Así, la solución al rompecabezas podría requerir que todos los personajes estén de pie sobre una baldosa.

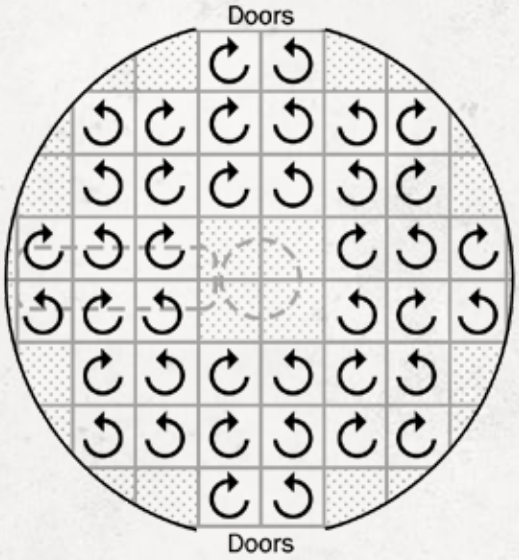
***¡No pises eso!*** Si te sientes especialmente diabólico, pisar una baldosa incorrecta puede borrar el progreso de los personajes y obligarlos a empezar desde el principio.

# 11. Gira y destroza

Esta sala circular de 40 pies de diámetro tiene una entrada en un extremo y una salida directamente enfrente. Un grueso eje vertical va del suelo al techo en el centro exacto de la estancia. Fijado horizontalmente a este eje hay un enorme brazo articulado que barre un círculo de 15 pies de diámetro dentro de la sala; el brazo tiene 10 pies de ancho y 15 pies de largo. El grupo debe cruzar la sala por una serie de baldosas, cada una de las cuales gira el brazo en sentido horario o antihorario.

La sala está encantada con un efecto similar a *invertir la gravedad*, pero en vez de cambiar el sentido de esta, el efecto aumenta su atracción. Una criatura solo puede moverse 5 pies en su turno, o 10 pies si realiza la acción de Correr. Este encantamiento también evita el vuelo y la levitación de cualquier tipo, y hace que saltar sea casi imposible.

Cada baldosa de la sala está marcada con una flecha en sentido horario o antihorario en el diagrama que sigue. Justo después de que una criatura pise una de ellas (incluso en medio de su turno), el brazo articulado gira rápidamente un cuarto de vuelta en la dirección indicada por la losa.




Cuando el brazo gira, las criaturas en el espacio que atravesaría el brazo articulado deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Superar una tirada de salvación significa que la criatura logró evitar ser golpeada. Una tirada de salvación fallida conlleva 14 (4d6) de daño contundente y la criatura es derribada.

El impacto del brazo tiene la intención de lastimar, pero no de matar. Si una criatura muere a causa de este rompecabezas, debería ser porque fue golpeada *una* y *otra* y *otra* vez por el brazo articulado (y, en ese caso, ¿quién *podría* sinceramente estar molesto por su destino?).

Una criatura de tamaño Mediano o más grande solo puede compartir espacio con el brazo si se aprieta. Las criaturas pueden quedar derribadas intencionalmente y tumbarse lo suficiente como para evitar el ataque del brazo articulado. Gatear o moverse estando derribado es demasiado difícil de lograr debido al aumento de la gravedad en la sala.

***Solución.*** Los jugadores deben cruzar la sala hasta la salida, sufriendo el menor daño posible.

***Mézclalo.*** Los símbolos en sentido horario y antihorario no necesitan disponerse en la configuración mostrada. No dudes en experimentar una disposición diferente.

***¿Qué significa esto?*** Los símbolos en las baldosas no necesitan ilustrarse tan obviamente en el sentido horario y antihorario. Podría haber pistas o una traducción de estos símbolos en algún lugar antes de la mazmorra, o los personajes podrían simplemente descubrir lo que hacen los símbolos a través de la experimentación.

***Al revés.*** Los directores de juego especialmente retorcidos podrían añadir un giro adicional: cada vez que un personaje sale con éxito de la sala, el significado de los símbolos *se invierte.* En ese punto, todos los símbolos en sentido antihorario comenzarán a girar el brazo articulado en el sentido de las agujas del reloj y viceversa. De ti depende que este cambio esté representado por los símbolos reales en las baldosas, o que tengan que experimentarlo los jugadores, boquiabiertos de terror.

## 12. Pimplar tres botellas

En una mesa de esta sala hay 6 botellas de pociones, cada una llena con un líquido diferente y con una etiqueta única. Los números 1-6 aparecen dibujados en una superficie cercana, como una mesa, estantería o taburetes individuales. Unas marcas o círculos despejados en medio de la superficie polvorienta indican que hay que poner una botella junto a cada número.

A los jugadores también se les presenta el siguiente acertijo, ya sea verbalmente o por escrito:

*Uno es el dinero,*
*Dos es placentero,*
*¡Tres es un mentiroso total!*
*Cuatro es fatal,*
*Cinco es demencial,*
*y Seis pronto se irá.*

*Cuando tres pociones se hayan acabado,*
*Podrás seguir adelante (¡pero quizá estés condenado!)*

Ninguna de las botellas está numerada, pero llevan etiquetas con un texto único. Este texto es la clave para determinar el número de una poción, que entonces podrá compararse con las descripciones del acertijo.

***Solución.*** Para proseguir (ya sea por un pasadizo secreto, a través de una puerta cerrada o más allá de la persona que presenta la prueba), el grupo debe apurar 3 de las 6 botellas de pociones.

No hay números escritos en las botellas de pociones. Sin embargo, el número real de cada una puede determinarse por el número de signos de exclamación que hay en cada etiqueta. Usando esta información junto con el acertijo, es de esperar que logren evitarse las pociones más peligrosas.

Estas pociones deberían presentarse en un orden aleatorio. La etiqueta y los efectos de cada poción son los siguientes:

| *Número de poción* | *Etiqueta* | *Efecto cuando se bebe* |
|---|---|---|
| 1 | "Para emergencias!" | La criatura se cura 2d4 + 2 puntos de golpe. |
| 2 | "¡Una caída por miembro del público!" | La criatura cae derribada y ríe sin control durante 2 minutos. Durante este tiempo queda incapacitada. |
| 3 | "Esta duele DE VERDAD!!!" | La criatura eructa ruidosamente. Sabe a coco. No pasa nada más. |
| 4 | "Cuidado" ¡No beber! ¡El contenido es venenoso!" | La criatura queda envenenada hasta que termine un descanso largo. |
| 5 | "¿BeBeR! ¡BeBer! ¡HaBla AL mUnDo Del InCipiENTe APOcaLiPsis!" | La criatura queda paralizada durante 1 minuto. Al cabo de ese minuto, la criatura sufre 2d4 de daño psíquico tras sufrir extrañas alucinaciones hostiles. |
| 6 | "¡Estaba muy borracho! ¡Por favor! ¡Bebe con prudencia!" | La criatura adquiere un nivel de cansancio. |

## 13. Demasiado alto para montar

Los personajes abren la puerta a un laboratorio, estudio, biblioteca u otro espacio abandonado que contenga información o artículos valiosos. Aunque la puerta es de tamaño normal, el tirador de la puerta está a solo 1,5 pies de la base.

En cuanto una criatura Mediana o más grande abre la puerta, suena una alarma fuerte y aguda. Queda a tu elección si este espacio se encuentra en un lugar donde la alarma podría despertar a guardias, asustar a civiles o alertar a monstruos cercanos. Cerrar la puerta apaga el timbre si la sala está vacía. Cuando se está dentro de ella con la puerta cerrada, el timbre no es lo bastante fuerte como para alertar a las personas que estén fuera de la estancia.

Para quienes están dentro, el timbre no es lo bastante fuerte como para causar dolor, pero sí lo suficiente como para ahogar todas las demás fuentes de sonido, incluyendo el habla. Mientras suena la alarma, todos los materiales valiosos de esta sala (libros, ingredientes, pociones, tesoros, etcétera) quedan encerrados tras rejas o algún tipo de protección mágica hasta que se pueda apagar la alarma.

***Solución.*** Los jugadores deben advertir por tu descripción de la puerta y el contenido de la estancia de que el antiguo ocupante de la misma era excepcionalmente pequeño. Ejemplos de pistas incluyen la altura del tirador de la puerta; la presencia de escritorios, sillas y utensilios de escritura diminutos; un pequeño abrigo colgado de un perchero bajo; o la presencia de escaleras de tamaños variados para subir y bajar de las estanterías.

Si no hay criaturas Medianas o más grandes en la sala, la alarma dejará de sonar y todos los materiales previamente protegidos en la sala se vuelven accesibles.

***Todo es Pequeño.*** Esta idea puede extenderse a varias habitaciones, o incluso a todo un edificio. Recuerda que las criaturas que se arrastran se mueven a la mitad de la velocidad o a un tercio de la velocidad en terreno difícil.

## 14. El don de un lingüista

Una puerta alta y de madera contiene grabadas líneas de texto escrito en diferentes idiomas. Cada una está precedida por un símbolo tallado y seguido de una cerradura circular. Tanto el texto como el símbolo de cada línea sugieren una tarea que debe completarse para abrir cada cierre.

**Solución.** La cerradura correspondiente hace un clic audible al abrirse cuando una tarea se completa con éxito. El número de cerraduras que hay que desbloquear para abrir la puerta depende de ti.

También depende de ti decidir en qué idiomas está escrita cada línea de texto y qué tareas requiere cada una. Al menos una línea de texto debe estar en común, ya que casi todas las criaturas hablan este idioma. Otras opciones incluyen, en orden de dificultad:

- **Fácil.** Común
- **Moderada.** Enano, elfo
- **Difícil.** Celestial, dracónico, gnómico, mediano, infernal, infracomún
- **Muy difícil.** Aarakocra, abisal, acuano, aurano, habla de las profundidades, druídico, gigante, goblin, gnoll, ígneo, orco, primordial, silvano, terrano

Cada línea de texto comienza con un símbolo para ayudar a los jugadores a deducir las tareas si no pueden traducir el texto correspondiente.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de posibles símbolos y su texto correspondiente:

| *Símbolo* | *Texto traducido* | *Solución.* |
|---|---|---|
| Un círculo con una flecha en su interior que gira en el sentido de las agujas del reloj | "¡Gírame una vez!" | La cerradura debe girarse una vez en sentido horario. |
| Un juego de ganzúas | "¡Ábreme!" | La cerradura debe forzarse (prueba de Destreza CD 12 usando herramientas de ladrón). |
| Un par de labios entreabiertos de los que brotan notas musicales | "¡Cántame una tonadilla!" | La cerradura se abre con una canción. |
| Una mano, con la palma hacia afuera con una gran X | "¡NO ME TOQUES!" | Cada vez que se toca la cerradura, la criatura que la tocó sufre 1d4 de daño de relámpago. |
| Un par de labios susurrando al oído de una cara feliz y sonrojada | "¡Piropéame!" | La cerradura se abre cuando se hace un cumplido. |
| Un par de labios susurrando al oído de una cara sorprendida | "¡Dime un secreto!" | Alguien debe contarle un secreto sobre sí mismo a esta cerradura. Debe ser cierto o la cerradura no se abrirá. |
| Un corazón con un signo de interrogación en el centro. | "¡Dime a quién quieres más!" | Alguien debe decirle a la cerradura a quién ama más. Debe ser cierto o la cerradura no se abrirá. |
| Un paño húmedo rodeado de chispas | "¡Límpiame!" | La cerradura está mugrienta y debe limpiarse. |
| Una llama grande | "¡Caliéntame!" | La cerradura debe calentarse con una antorcha o un conjuro de fuego. |

# 15. Conexiones florecientes

Hay un gran diseño con forma de flor desplegado en el suelo de esta sala, ya sea tallado en el suelo o trazado con piedras, arbustos u otro material natural. En el centro de la flor hay un pedestal de piedra. Los pétalos de la flor se extienden desde la base del mismo y los pétalos se cruzan como un diagrama de Venn.

Una única flor blanca crece de algún modo en la cima del pedestal. En él aparece cuidadosamente grabada la siguiente declaración:

*Aquí yace una hermosa pareja cuyo vínculo era tan fuerte que se fueron juntos. De su tumba floreció una hermosa flor: la representación más fiel de su conexión. Incluso en la muerte, su amor sigue vivo aquí, y continúa bendiciendo a quienes presentan muestras de sus propios vínculos compartidos.*

Cuando una criatura entra en el espacio de un pétalo de flor en cualquier momento, ese pétalo brilla con una luz tenue y su color es único para cada criatura (determinado por ti). Si dos criaturas ocupan el mismo pétalo en cualquier momento, el resplandor desaparece.

Cuando dos criaturas se colocan una al lado de la otra en pétalos superpuestos, dicha sección se ilumina de blanco y un segundo pedestal emerge del suelo en el centro de la flor.

***Solución.*** Cada pareja de criaturas debe presentar una muestra física de su relación en el pétalo a su lado. Por ejemplo, la pareja podría colocar un arma en el pedestal si se unieron mientras entrenaban juntos. También podrían presentar un objeto importante que ambos encontraron juntos, un par de prismáticos para representar sus guardias nocturnas compartidas o incluso una broma privada garabateada en una nota. Si la muestra presentada representa con precisión el vínculo de esa pareja dependerá de tu criterio (y puede que la pareja deba defenderlo, si es necesario).

Si la muestra se considera digna, el pétalo de cada individuo brilla más y su pedestal compartido desciende al suelo. Cuando vuelve a emerger, hay dos flores sobre la muestra presentada (o a su lado). Las flores son una mezcla del color de cada individuo (por ejemplo: una espiral naranja y amarilla, para individuos sobre pétalos iluminados de naranja y amarillo). Estas flores nunca se marchitarán, pero por lo demás no son mágicas.

***No los conozco.*** Si dos criaturas están una al lado de la otra y son extrañas o no comparten ningún vínculo, el pétalo superpuesto se ilumina en gris y el pedestal no asciende. Si dos individuos se paran uno al lado del otro y se odian o se rechazan activamente, el pétalo superpuesto se vuelve negro y sus luces de colores personalizadas desaparecen.

***Antes de que caiga el último pétalo.*** El rompecabezas tal como es brinda espacio para la construcción del personaje y oportunidades de interpretar; la flor se convierte en una manifestación física permanente del vínculo compartido de dos aventureros. Si lo permites, estas flores pueden convertirse en un símbolo poderoso a lo largo de la partida. Quizás la flor pueda volverse más brillante o más tenue para representar si el vínculo de los personajes se fortalece o se debilita. Quizás la flor pueda volverse aún más conmovedora si fallece uno de los personajes representados por sus colores.

***Todos para uno y uno para todos.*** Para una experiencia más desafiante o gratificante, puedes ajustar la cantidad de pétalos para que se ajusten al número de personajes en tu grupo. En vez de que cada pedestal descienda con una muestra válida, todas las parejas deberán encontrar una muestra válida de su vínculo antes de resolver el rompecabezas. Esto es más difícil, por lo que tal vez completar el rompecabezas haga que se materialice un elemento mágico más poderoso en el pedestal central, o quizá el pedestal mismo descienda para revelar una sala o pasadizo secreto.

# 16. El niño imposible

Los personajes entran en cualquier espacio vacío, ya sea una mazmorra o un edificio aparentemente abandonado, donde una linterna brilla sobre un taburete junto a una pared. La linterna proyecta fuertes sombras en la estancia. La sombra de una pequeña figura humanoide se proyecta en una pared, pero nada en la trayectoria de la luz podría proyectar tal sombra.

La silueta de sombra empieza a saltar arriba y abajo y saludar a los personajes, gesticulando de manera llamativa con el brazo cuando estos la advierten. Si intentan acercarse a la pared o interactuar directamente con la sombra, esta se limita a sacudir la cabeza y repetir el gesto.

***Solución.*** Uno de los personajes debe proyectar su sombra sobre la pared, moviendo la luz si es necesario. Una vez que su sombra está en la pared, la silueta le hace señas con entusiasmo para que se acerque, poniendo su mano junto a su cara. Si el personaje permite que su sombra se acerque a la figura sombría, siente una mano en su oído físico mientras escucha la voz de un niño. La voz susurra que necesita ayuda para recuperar su pelota favorita, que está escondida en algún lugar de la sala. Tú decides dónde está la pelota y la dificultad de encontrarla.

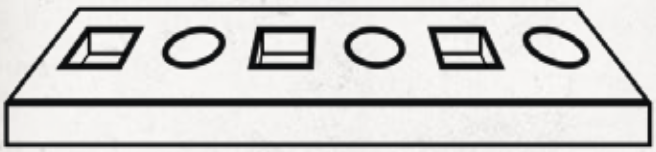
Una vez que la descubran, los personajes se la dan al niño proyectando su sombra en la pared. Cuando el pequeño la coge, la pelota desaparece de la mano física de la criatura que la presenta. El niño entrega un obsequio que se materializa en la mano de dicha criatura como muestra de agradecimiento. Esto podría ser cualquier cosa, desde un objeto mágico hasta simplemente una mota o pelota de sombras cuyo uso queda a tu discreción.

***¿Quién es este niño?*** Los aventureros pueden intentar descubrir más sobre este niño de sombras o interactuar con él de otras formas. ¡Siéntete libre de dejar volar tu imaginación sobre qué historia o capacidades puede tener esta sombra, y qué otro propósito podría tener en tu mundo!

# 17. Dilema en el purgatorio

Los personajes entran en una zona de almacén llena de cientos de urnas de terracota de formas únicas llenas de ceniza. Dispersas entre ellas y fácilmente perceptibles, hay 6 urnas de arcilla vacías y pintadas con vibrantes colores: verde, morado, magenta, naranja, rojo y azul. Las urnas violeta, magenta y roja tienen bases cuadradas, mientras que las verde, naranja y azul poseen bases redondas. Esta información debería quedar clara para los jugadores desde el principio.

En el otro extremo de la sala hay una pequeña chimenea vacía. En la base del hogar hay 6 marcas del tamaño de una urna en un patrón alterno de círculo-cuadrado:



En la repisa sobre el hogar hay un trozo de pergamino doblado con el siguiente mensaje escrito con elegante caligrafía:

*Apple, Pinky, Cherry, Violet, River y Oz'flob murieron a la vez. El día que sus espíritus llegaron a las puertas del más allá, la cola era bastante larga, por lo que les proporcionaron sillas para esperar su turno a ser juzgados. Pero estos espíritus desafortunados eran aún más desafortunados, porque no conseguían decidir dónde sentarse.*

*Apple se negó a sentarse al lado de Cherry, cuyo aliento (incluso en espíritu) era de una putrefacción inimaginable.*

*Pinky y Apple declararon que debían sentarse uno al lado del otro (después de todo, son gemelos).*

*River y Violet declararon que debían estar tan distanciados como fuera posible (los examantes siempre son muy quisquillosos).*

*Por último, Oz'flob declaró que le encantaría sentarse entre tanto drama como se pudiera (vivir solo durante tanto tiempo puede hacer que ansíes ese tipo de ambiente).*

*Algunos dicen que estos espíritus siguen allí, encerrados en un eterno desacuerdo, anhelando una solución que por fin dé descanso a sus almas.*

***Solución.*** Los jugadores deben colocar las urnas de colores de forma correcta en el hogar siguiendo el patrón de círculo cuadrado de acuerdo con este rompecabezas de lógica. En este rompecabezas, Apple es la urna verde, Pinky es la urna magenta, Cherry es la urna roja, Violet es la urna púrpura, River es la urna azul y Oz'flob es la urna naranja. La única solución correcta usando esta información es la siguiente:

1 . Urna púrpura (Violet, fondo cuadrado)

2. Urna verde (Apple, fondo redondo)

3. Urna magenta (Pinky, fondo cuadrado)

4. Urna naranja (Oz'flob, fondo redondo)

5. Urna roja (Cherry, fondo cuadrado)

6. Urna azul (River, fondo redondo)

Solo cuando todas las urnas estén colocadas correctamente se completa el rompecabezas; las urnas que estaban vacías ahora se llenan de valiosas gemas, *pociones de curación* o pistas sobre algo en otra parte de la mazmorra. El rompecabezas también podría abrir una puerta secreta en la chimenea.

# 18. Aliados acuáticos

Una estancia o cueva vacía está brillantemente iluminada con candelabros y hay un agujero de 10 por 10 pies excavado de forma tosca en el suelo. Junto al agujero hay un gran cuenco de cristal. Debajo de la abertura hay otra sala completamente llena de agua que lame los bordes del agujero. Veinte pies por debajo de la superficie del agua hay un banco de peces koi azules y luminiscentes nadando de un lado a otro. Si alguien se sumerge en el agua a 10 pies o menos de los peces, notará que la luminiscencia de las criaturas ilumina extrañas marcas blancas en las paredes.

***Solución.*** Los personajes deben capturar y traer al menos un pez a la superficie. Si se saca un pez a la superficie sin estar sumergido en agua, el animal deja de brillar de inmediato y se seca, muerto. Una vez expuesto al aire, el pez no puede ser revivido ni puede encenderse su brillo. Para mantener el pez brillando por encima del agua, debe permanecer sumergido, ya sea en el recipiente de vidrio o en otro similar.

Cuando se lleva un koi brillante a las paredes de la estancia superior, las marcas reveladas son demasiado débiles para leerse si los apliques siguen encendidos. Apagar todas las demás luces de la sala excepto la de un koi brillante, permite ver con facilidad cualquier escritura o marca en las paredes, el suelo y el techo. Estas marcas pueden proporcionar pistas sobre otro personaje clave o misión relevante, la dirección de un tesoro escondido (tal vez en el estanque de abajo) o flechas que apunten a partes específicas de la estancia con las que se debe interactuar antes de revelar un pasadizo oculto.

***Notas secretas.*** Este rompecabezas es una excelente manera de presentar los koi luminiscentes y la escritura invisible como mecánica para más acertijos, o incluso una mazmorra completa. Quizás la siguiente sala requiera transportar un koi a través de un espacio inestable sin exponerlo al aire. Quizás el koi luminiscente permita a los personajes ver un camino seguro trazado en el mapa por una sala llena de trampas ocultas. Los personajes podrían incluso recibir un bote de esta tinta invisible y un colgante luminiscente como tesoro que les permita usar esta mecánica en el futuro. ¡El pez koi podría tenerse como mascota siempre y cuando se lo alimente y cuide constantemente!

# 19. El dispositivo de transporte vertical elevamático arcánico

Unos pocos escalones conducen a una puerta corredera tras la que hay una plataforma de 15 por 15 pies. Su borde está rodeado de una baranda con puertas con bisagras en el centro de todos sus lados menos uno. Si una criatura se pone en la plataforma y mira hacia arriba, verá un hueco vertical que se eleva por encima de ella. Arriba hay otras puertas en el lado izquierdo del hueco a distintas alturas.

En la baranda que no tiene puerta con bisagras hay una caja de latón con 7 diales cilíndricos. Los diales tienen cuatro pictogramas grabados: una llama, una gota de agua, líneas de aire arremolinado y una línea sencilla. Encima de cada dial hay un pequeño marco de latón que indica qué pictograma se seleccionó.

Colgando de una cadena al lado de la consola hay un maltrecho manual cuyo contenido dice así:

*Dispositivo de transporte vertical elevamático arcánico*

- *Introducid los elementos que deseéis en los vasos de bronce.*
- *Aseguraos de verdad de haber introducido sus elementos en el orden en que deberán manifestarse.*
- *Observad que el poder inflamatorio en singular solo le elevará diez palmos del pie estándar de un humano.*
- *Tened en cuenta que una mezcla inadecuada de elementos arcanos puede tener consecuencias graves o indeseadas.*
- *Sus elementos deben permanecer con otros de su tipo, excepto cuando se conviertan en un nuevo conjunto de elementos. Una vez que se haya creado un grupo contiguo de elementos sobre los vasos de bronce, no se podrán crear más.*
- *Si deseáis elevaros por encima de una altura de diez palmos del pie humano estándar, NO debéis alternar los elementos inflamatorio y acuoso en repetición, porque el funcionamiento cesará.*
- *Elementos que puede seleccionar:*
  - *Inflamatorio - Indicado por la llama - Produce fuego, calor, necesario para alimentar la elevación.*
  - *Acuoso - Indicado por gotita - Produce humedad, necesaria para una elevación sostenida.*
  - *Céfiro - Indicado por líneas arremolinadas - Produce aire, sustentación, necesaria para la propulsión inicial.*
  - *Vacío - indicado por un guion.*
- *Para impulsaros, debéis combinar los elementos en cantidades suficientes para elevaros hasta el destino deseado.*
- *Se añadirá una cantidad de elemento acuoso después de la entrada del elemento inflamatorio. Esto es necesario para formar una solución acuosa gaseosa presurizada, responsable del poder de elevación sostenido.*
- *Una sola medida de elemento céfiro se añadirá después de la entrada del elemento acuoso, ni más ni menos. Esto es necesario para producir el empuje inicial para el ascenso.*
- *Si se calcula correctamente, el dispositivo de transporte vertical elevamático se detendrá en la cima de su ascenso durante 30 segundos antes de descender con suavidad.*
- *Si desearais deteneros en un lugar determinado mientras estáis elevado dentro del hueco, ya sea por hallaros más allá del punto que pretendíais alcanzar, o tal vez por un cálculo incorrecto que os ha dejado por debajo de vuestro ascenso, tirad de la palanca de interrupción cronometrada, que dejará la plataforma detenida durante 30 segundos. La palanca de interrupción puede reiniciarse, aunque si no lo está y no se ha creado un ascenso adicional en la cámara de contención elemental arcánica, el dispositivo de transporte vertical elevamático arcánico descenderá con suavidad.*
- *Si deseáis la creación de más ascenso, podéis tirar de la palanca de interrupción cronometrada, poner los vasos de bronce en vacío e introducir los elementos que necesitáis y proceder según las instrucciones habituales.*
- ***¡Una nota de advertencia de gran urgencia!** Si los símbolos inflamatorios se introducen en series de más de cuatro, la cámara de contención elemental no podrá contener el elemento y el dispositivo de transporte elevamático arcánico se verá envuelto en un elemento inflamatorio verdaderamente manifiesto.*

***Solución.*** La solución a este rompecabezas consiste simplemente en leer el manual y descifrar los controles.

Para elevarse 10 pies, los aventureros deben introducir lo siguiente en los vasos: llama, agua, aire, vacío, vacío, vacío y vacío.

Para elevarse 20 pies, deben introducir lo siguiente: llama, llama, agua, agua, aire, vacío, vacío.

Para elevarse 30 pies, deben introducir lo siguiente: llama, llama, llama, agua, agua, agua, aire.

***Llamar al ascensor.*** Según lo accesible que quieres que sea este elevador, puedes crear paneles en cualquier puerta del nivel superior para permitir que la plataforma sea llamada desde arriba siempre que se recuerden los procedimientos operativos.

***La santa granada. [N del T: objeto mencionado en la película "Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores"]*** Para realzar el sentido cómico de la lectura del manual, el lector puede leerlo con su voz más trémula y pseudocervantina [N del T: pseudoshakespiriana en el original].

## 20. Antiguo guardián del salón

Un pasillo está casi completamente bloqueado por una gran estatua de piedra, de modo que solo hay unas pocas pulgadas de espacio a los lados. La estatua puede parecerse a un goblin bizco, un ogro boquiabierto o cualquier otra cosa de aspecto muy ridículo. Al acercarse, la estatua grita con una voz igualmente absurda:

"SOY EL ANTIGUO GUARDIÁN DEL SALÓN. NADIE PASA Y NADIE LO HARÁ, PORQUE SOY UN GRAN GUARDIÁN DE VERDAD".

Los jugadores pueden investigar la estatua más a fondo mientras esta sigue hablando en voz alta y sin parar sobre su destreza para proteger el lugar. Debajo de la estatua hay una pequeña placa de pizarra con las palabras mal escritas "Pernosas que parason" en la parte superior. No hay nombres escritos debajo. La estatua llamará la atención con orgullo sobre esta placa como prueba de que nadie ha pasado nunca, porque si alguien lo hubiera hecho, su nombre estaría en ella.

***Solución.*** Hay muchas soluciones potenciales para este puzle dependiendo del enfoque de los jugadores. La solución más fácil, y la que más se insinúa, es que los jugadores solo tienen que escribir sus nombres en la placa "Pernosas que parason" con tiza, un lápiz o incluso tallándolos con un cuchillo. Mientras hacen esto, la pobre estatua tonta quedará absolutamente atónita e incluso podría suplicar o sobornar a los personajes para que dejen de escribir sus nombres antes de que terminen. Por desgracia, la estatua no tendrá más remedio que dejar pasar a los aventureros una vez que escriban cada uno de sus nombres en la placa.

Otras posibles soluciones pueden incluir sobornar a la estatua, en plan: "¡Sé de un salón realmente grandioso, incluso MAYOR, al que podríamos llevarte para que lo protejas!". O incluso mentir a la estatua: "¡Nos has dejado pasar antes! ¡Nosotros te creamos!". Gran parte de la diversión de este rompecabezas es interactuar con los jugadores como esta estatua, y dejarles poner en práctica sus planes más extravagantes, ya que la estatua es *maravillosamente* tonta.

Si tus jugadores atacan a la estatua, tiene el perfil de un objeto animado grande creado por un conjuro de *animar objetos* de nivel 5 (PG: 50, CA: 10, Ataque: +6 a impactar, 2d10+2 de daño, Velocidad de movimiento: 0 pies).

## 21. Por quién suena la pirámide

En esta sala hay un objeto con forma de pirámide del tamaño aproximado de una sandía. La pirámide está hecha de un metal ligero y no tiene junturas ni medios para abrirla. Cuando se ladea la pirámide puede oírse y sentirse rodando dentro un objeto redondo con sonido metálico.

Si los aventureros se llevan la pirámide con ellos, la bola acaba por traquetear dentro de la pirámide por sí sola. El tiempo que tarda en empezar a sonar depende de ti. Este traqueteo puede oírse hasta a 50 pies de distancia, y es audible incluso cuando el objeto se guarda en un espacio extradimensional, como una *bolsa de contención*. El traqueteo solo se detiene cuando una criatura sostiene la pirámide, que puede sentir que una de sus esquinas está caliente al tacto.

***Solución.*** La pirámide está reaccionando a la presencia de un lugar al que necesita llegar, calentándose o enfriando a medida que se acerca o se aleja. La alarma incorporada se activa una vez que la pirámide se encuentra dentro del alcance de la ubicación.

A menudo, el grupo se verá dirigido hacia un terreno infranqueable (grandes grietas, paredes sólidas, etcétera), quedando en sus manos decidir el mejor camino hacia su destino. Si la pirámide está rastreando un objeto en vez de una ubicación y ese objeto se mueve, el sonido cambia para ajustarse.

Una vez que los aventureros alcanzan la ubicación o el objeto (o incluso la criatura) que la pirámide está rastreando, esta suena ruidosamente durante unos segundos antes de quedarse en silencio y enfriarse una vez más. El elemento rastreado podría ser un fragmento de un objeto completo, cuyas demás piezas deben localizarse en otro sitio utilizando la pirámide. También podría ser un tesoro especial, o incluso una persona (como el creador del objeto o un personaje clave de la campaña).

***Pruebas.*** Existe un gran potencial de personalización con este puzle, ya que opera alrededor de un objeto que los jugadores deben aprender a utilizar. Tal vez tu pirámide tenga una bola consciente o maldita en el centro, o tal vez la pirámide sea una de una pareja que los miembros del grupo pueden usar para comunicarse o rastrearse a través de largas distancias.

***¿Está encendido esto?*** Para aumentar la dificultad del rompecabezas, considera limitar las respuestas de la pirámide haciendo que toda ella se vuelva cada vez más cálida dependiendo de la proximidad del objetivo. También puedes limitar los cambios de temperatura de la pirámide a simplemente "tibia", "cálida" o "ardiente" para eliminar la escala móvil de calor y aumentar aún más la dificultad.

***¿Hacia dónde?*** Añade más diversión a la búsqueda del objeto presentando a tus jugadores opciones inaccesibles en ciertos puntos a lo largo de su camino. Por ejemplo, tal vez la pirámide les indique una sala con dos puertas una al lado de la otra. Cuando los personajes seleccionan y entran por una puerta, se cierra y bloquea detrás de ellos, comprometiéndolos ahora a ese camino (que está más cerca o más lejos de su objetivo). Pueden investigar los caminos bifurcados en busca de pistas (huellas, escombros, pelaje atascado en la bisagra de una puerta, etcétera) que también pueden ayudarlos a decidir qué dirección tomar.

# 22. Bien leído, bien razonado

Los aventureros encuentran una habitación vacía con nueve libros esparcidos al azar por el suelo de piedra. En el suelo está grabado en letras grandes el siguiente poema, con unos pocos pies de espacio entre las estrofas:

*El espacio intermedio nos espera,*
*Rojo, números, miradas y hogar*

*Una inteligente disposición nos despierta,*
*Chicos, abrazos, espanto y piedra*

*La magia sucede al final,*
*Cierra los ojos y cuenta hasta diez...*

***Solución.*** La solución al puzle es disponer físicamente los libros en orden dentro de los espacios entre las estrofas. Describe los libros y sus títulos en orden aleatorio.

Los libros que deben colocarse de izquierda a derecha en el espacio entre las estrofas uno y dos son:

7. **Rojo:** *Pesadilla carmesí* de Terrance Black
8. **Números:** *Nuestro mundo entendido según las matemáticas* por Harmony Sikh
9. **Miradas:** *Miradas enfrentadas* de Bobson Loveleaf
10. **Hogar:** *La ciudad de donde ella vino* de Tordwynn Aralance

Los libros que deben colocarse de izquierda a derecha en el espacio entre las estrofas dos y tres son:

11. **Chicos:** *La pubertad en los semiorcos jóvenes: Un estudio* de Graak Hogthorn
12. **Abrazos:** *Abrázame fuerte* de Elizabet Skylancer
13. **Espanto:** *Cuentos para después del crepúsculo* de Desdémona Reaper
14. **Piedra:** *Guía de minerales para mineros* por Tokk Orlach

El libro que debería colocarse al final de la última estrofa es:

15. **Magia:** *La escalera arcana* (sin autor)

Una vez que los libros están organizados en este orden, todo el grupo debe cerrar los ojos y contar hasta diez (según las instrucciones del poema). Durante este tiempo, escuchan el sonido de pasar páginas y sienten una ráfaga de viento en la cara. Cuando abren los ojos, los libros han crecido hasta unos 5 pies de largo y se han incrustado en una pared para formar una escalera ascendente. Entonces se puede subir atravesando una parte ilusoria del techo, donde puede encontrarse una biblioteca oculta u otra ubicación importante.

***Lectura rápida.*** Debes esperar que los personajes echen un vistazo a los libros. Te animamos a que prepares o improvises cuál podría ser el contenido de los libros.

# 23. Palabras edificantes

Los aventureros abren una puerta aparentemente normal en medio de un pozo cuadrado de 15 pies de lado y 60 pies de altura. En la pared del fondo, frente a la entrada, está pintado el siguiente proverbio:

*El martillo con la lengua palidece en comparación.*
*Para construir y romper, no hay nada mejor.*
*No hablamos de materia sino del alma,*
*Y cosecha tendrás si forjas con tu palabra.*

Situada 30 pies encima del proverbio hay una puerta blanca, a ras del techo. También hay una puerta negra 30 pies por debajo, a ras del suelo.

Aunque no hay superficies visibles o tangibles por las que caminar, los personajes pueden entrar en la estancia y caminar aparentemente por el aire. Sin embargo, no pueden ascender o descender por el hueco por medios normales, como trepando, saltando o usando magia; cada intento da como resultado que el aventurero sea devuelto al "suelo" invisible donde estaba al principio.

***Solución.*** Cada vez que un personaje elogia a un miembro del grupo, ese personaje asciende 10 pies. Cada vez que un personaje ofende a un miembro del grupo, ese aventurero desciende 10 pies. Esto significa que, desde el punto medio de partida, un personaje debe hacer 3 cumplidos (30 pies) para llegar a la puerta blanca superior, o 3 insultos (30 pies) para llegar a la puerta negra inferior.

Los personajes pueden descubrir un objeto bendecido detrás de la puerta blanca y un objeto maldito detrás de la puerta negra, o quizás las puertas solo sean dos entradas a la misma ubicación, presentadas simplemente para revelar la personalidad de quienes accedieron a ellas.

***¡Te tengo!*** Podrías llevar esta idea al extremo emparejando la situación con un combate. Quizás las reglas de la cavidad solo afecten a los jugadores, requiriendo que se griten cumplidos o insultos entre sí en medio de la batalla mientras intentan acabar con un enemigo volador. ¡Tal vez otros enemigos parlantes o inteligentes también estén obligados por las reglas de la sala, lo que resultaría en un caos aún mayor y requeriría que tú también insultes o piropees cuando sea necesario!

## 24. Somos como el agua

Esta sala es un área de 30 por 30 pies, con un saliente de hielo de 10 pies de ancho en el lado por donde entran los personajes, y en frente otro de piedra de 10 pies de ancho cubierto por una densa bruma de vapor. Un río de agua de 10 pies de ancho fluye entre las cornisas, brotando imposible desde un muro de piedra en un lado de la sala hasta un oscuro túnel de piedra en el otro. Si los personajes investigan el área helada, el área húmeda o el agua, no hallarán nada fuera de lo común.

En el centro del río hay un bote de remos anclado por una cuerda atada a una estaca de madera en el hielo. En el arco sobre el túnel del río hay una placa grabada con letra elegante:

*"Somos como el agua, siempre con tres formas: quiénes fuimos, quiénes somos y quiénes seremos".*

Si los personajes suben al bote y reman por el túnel saldrán a la sala que acaban de dejar; no ven ni sienten nada tras ellos aparte del muro de piedra. Sin embargo, ven una visión fantasmal de su yo pasado inmediato en el hielo, que se reproduce desde el momento en el que entraron al principio en la sala hasta que remaron hacia el túnel. Si algún personaje se quedó atrás sin subir al bote, no tendrá esta visión, pero sí verá la aparición del bote a través del muro de piedra. Cualquier paso posterior a través del túnel revela lo mismo.

***Solución.*** La parte helada de la estancia representa el pasado de los aventureros, mientras que la parte del río representa su presente. Si entran en la parte húmeda de la sala después de viajar por el túnel, verán otra visión fantasmal, presuntamente de su yo futuro. Esta visión les muestra bajando al suelo para quedarse inmóviles en posición fetal. Al cabo de un momento, la visión se derrite a través del suelo de piedra y desaparece. Si los personajes siguen el ejemplo de esta visión y se acurrucan en posición fetal en el suelo, también lo atravesarán y entrarán en una nueva zona.

En esta nueva área, o a medida que avanzan gradualmente hacia ella, los aventureros pueden tener más visiones oníricas de su pasado o futuro, personalizadas y descritas como tú decidas.

***Sé creativo.*** Este rompecabezas presenta amplias posibilidades de ajuste para satisfacer las necesidades de tu grupo. Sobre todo porque es probable que los jugadores intenten muchas cosas diferentes a la solución "correcta", y podrás concebir muchas otras formas de recompensar su creatividad con visiones o descubrimientos adicionales. Por ejemplo, ¿qué pasa si intentan atravesar el muro de piedra del que se origina misteriosamente el río o si intentan cruzarlo hacia atrás? ¿Y si intentaran detenerse o darse la vuelta en medio del oscuro túnel del río? ¿Descubrirían algo?

No necesitas respuestas a todas las posibilidades desde el principio, pero permanece dispuesto a divertirte y a ser creativo con tus respuestas a los esfuerzos de tus jugadores.

## 25. "Meta" magia

Los personajes encuentran un pequeño diorama en el centro de una estancia vacía. El diorama está pegado al suelo y es una réplica exacta de la sala donde se encuentran actualmente los aventureros, así como de la mazmorra circundante. El diorama incluye hasta extrañas figuras en miniatura que parecen coincidir con las posiciones actuales de los personajes y replican sus movimientos.

Si se mueve una figura en miniatura en el tablero, el aventurero al que representa también recorre una distancia proporcional en la sala. Ninguna figura en miniatura se puede inclinar o levantar del diorama; solo puede deslizarse. En la misma línea, si un personaje salta verticalmente o se agacha, su figura en miniatura permanece igual. Las figuras en miniatura no se pueden dañar ni destruir.

Las criaturas pueden sufrir daño normalmente por este movimiento debido a trampas o peligros en su camino. Las criaturas que quieran evitar este movimiento forzado pueden realizar una tirada de salvación de Carisma CD 15. Si la falla, se moverá en contra de su voluntad pero, si la supera, no se inmutará y su conexión con la figura en miniatura se cortará, lo que impedirá que intenten moverla de nuevo de esa manera.

***Solución.*** Este concepto de rompecabezas tiene un número infinito de aplicaciones y soluciones según la campaña y la ubicación en el mundo del diorama. A continuación se presentan escenarios y soluciones potenciales para este puzle, que pueden ajustarse o reemplazarse con tus propias ideas:

- Los personajes que examinan el diorama descubren una sala oculta sin entrada que no es visible ni accesible en la vida real. Deben encontrar una manera de abrir un camino en el diorama para poder entrar en ella; o pueden encontrar una manera de trasladar el tesoro dentro de esa estancia oculta a una ubicación accesible de la mazmorra.
- Los aventureros detectan una sala más adentro de la mazmorra con las figuras en miniatura de siniestras criaturas al acecho. Siguiendo las mismas limitaciones de las figuritas de los personajes (ni levantar, ni tumbar, ni destruir), los jugadores deben reubicar o contener a las criaturas, o abrir un camino a través de ellas para poder avanzar. Esto también puede aplicarse para desarmar trampas y despejar otros obstáculos del mapa antes de proseguir.
- Los aventureros advierten la miniatura de una criatura hostil en la sala donde están que no pueden ver o detectar de otro modo. Los jugadores deben luchar con ella, y pueden usar su acción recurriendo al diorama para moverse a sí mismos, a sus aliados o a la criatura a otra ubicación. Si esta es sensible e inteligente, incluso podría intentar apoderarse del diorama para usarlo contra los personajes.

## 26. Esta es la estación

Los personajes entran en una sala de 15 por 15 pies que rebosa de atmósfera primaveral de modo antinatural, cuyo suelo está cubierto de hierba, flores y follaje. La luz del sol atraviesa las nubes de lluvia que se desplazan y lloviznan desde el techo, a 25 pies de altura.

En el centro del suelo cubierto de hierba hay una caja cuadrada de metal de 1 pulgada. Es casi imposible abrirla en su estado actual, aunque puede oírse algo rozando en su interior. En la esquina posterior derecha de la estancia hay un parche cuadrado de 5 por 5 pies de tierra agrícola labrada y sin plantar. En el extremo izquierdo de la sala hay una puerta de metal sin cerradura.

Más allá de esta primera sala hay tres estancias casi idénticas, cada una de las cuales encarna las estaciones del verano, otoño e invierno. La del verano carece de nubes, es luminosa, calurosa y tiene el aroma de la tierra y las flores estivales. La caja de metal en la sala de verano está caliente al tacto. La estancia del otoño es un poco fría, con hierba más crujiente y dorada, y la recorre una brisa sin origen. La caja de metal de esta sala muestra los comienzos del óxido, pero aún es muy difícil de abrir. La estancia del invierno es muy fría, y está cubierta de una capa de nieve que cae lentamente desde las nubes de arriba. La caja de metal de aquí está completamente oxidada y parece más fácil de abrir. A diferencia de las otras salas, la puerta en la parte trasera de la estancia de invierno está cerrada con llave, no tiene tirador y presenta una profunda marca semicircular en el centro, algo mayor que un puño.

***Solución.*** La caja de metal puede abrirse en cualquier sala, pero es más difícil de abrir en verano y más fácil en invierno. Contiene un árbol joven de 6 pulgadas, y una vez que la caja se abre en una estancia, se abre en todas las demás.

Ahora los personajes pueden plantar la semilla en el suelo de cultivo en la estancia de la primavera. No sucede nada de inmediato, pero en la sala del invierno hay un árbol de 4 pies de altura del mismo tipo que el plantón. Retirar este árbol y replantarlo en la sala de la primavera hace que aparezca un gran árbol frutal en la sala del otoño. Los aventureros pueden llevar esta fruto a la sala del invierno, ponerlo en la marca circular de la puerta y esta se abrirá.

Lo que hay más allá de la puerta podría ser una abundancia de frutas y verduras místicas, o tal vez un portal a otra ubicación o plano que se rige por el rápido cambio de estaciones.

***Recordando el pasado.*** Por otro lado, el concepto central de esta sala podría utilizarse para brindar oportunidades interesantes de interpretación con los jugadores. Quizás los eventos clave en la vida de tus personajes ocurrieron en una temporada en particular, lo que crearía una atmósfera propicia para los flashbacks o avances de la trama. También es posible que las estancias no culminen en una puerta cerrada en absoluto, sino que simplemente sirvan como representación física del viaje de los personajes hasta el momento.

## 27. Bueno y breve

El espacio es una sala de cualquier tamaño, pero abarrotada de cosas en cierto grado de desorden. En la pared cuelga un gran marco tan alto como una persona. La pintura del interior es un negro mate.

Los elementos más llamativos entre el desorden son:

- Una granja de hormigas.
- Un diario junto a la granja de hormigas.
- Un saco con una gran cantidad de cecina.
- Un bloque irregular y ligeramente deformado de azúcar de 3 por 3 pies y 6 pies de alto debajo de una lona.
- Un pequeño cincel y un martillo al lado.
- Un pequeño banco de trabajo con herramientas alquímicas y una caja de madera con pequeñas botellas de vidrio marrón con la etiqueta "repelente de hormigas, no cerveza".
- Un escudo redondo de metal que parece casi cortado por la mitad por enormes mandíbulas.

***Solución.*** Un objeto que buscan los personajes ha sido escondido dentro de la granja de hormigas. Cualquier criatura que atraviese el marco sale de un marco Diminuto dentro de la granja de hormigas sobre una pequeña zona de piedra. La piedra tiene salvaguardas talladas que impiden que las hormigas se acerquen al marco y escapen. Aparte de la piedra, se trata de una típica granja de hormigas.

Las criaturas en su interior parecen Diminutas para las que están fuera, pero tienen su tamaño normal en relación con otras criaturas dentro de la granja. Las hormigas presentes son muy territoriales y atacan a los intrusos.

El diario describe al dueño de la sala usando la granja de hormigas como lugar donde almacenar objetos de valor. Descubrió que sus hormigas eran temperamentales e intentó varias cosas para lidiar con ellas, incluyendo el repelente casero, la cecina y el azúcar.

El repelente de hormigas no funciona en absoluto. De hecho, enfurece a las hormigas en el área inmediata hasta que los personajes huyen.

Las hormigas devoran rápidamente la cecina, pero no hace nada por volverlas más amigables. Sin embargo, el azúcar consigue que las hormigas que lo comen sean amistosas con los personajes.

## 28. Chinado

En el centro de la sala hay una vasija de barro grande y sencilla rodeada de hermosas piedras de colores. Una criatura que coja una de ellas no puede hablar, no puede soltarla y no puede coger otra.

Cada piedra susurra telepáticamente un requisito concreto a la mente de la criatura que la recoge. Cumplir con este requisito permite a esta soltar la piedra.

Las condiciones para cada piedra son:

- **Roja**. Debes sufrir 5 puntos de daño mientras sostienes la piedra, y luego puedes ponerla en la vasija.
- **Naranja**. Debes poner tu piedra en el zapato de otro miembro del grupo y colocar el zapato en la vasija.

- **Amarilla**. Debes conseguir que todos los miembros del grupo te den un abrazo. Luego puedes meter la piedra en la vasija.
- **Verde**. No debes tener monedas encima ni dentro de tus pertenencias. Una vez que no tenga ninguna moneda en tu poder, podrá dejarse la piedra en la vasija.
- **Azul**. Debes apagar cualquier fuente de luz en la sala. Entonces podrá meterse la piedra en la vasija.
- **Morada**. Tu piedra solo se puede colocar en la vasija mientras estés boca abajo (con los pies por encima de la cabeza).
- **Negra.** Debes hacer que alguien hinque ambas rodillas y te haga una reverencia. Una vez que alguien lo haga, podrás poner la piedra en la vasija.
- **Blanca.** Haz que el resto de tu grupo salga de la estancia. Una vez a solas, podrás dejar la piedra en la vasija.

***Solución.*** El rompecabezas se resuelve cuando cada miembro del grupo ha cogido una piedra y ha cumplido con su requisito. Esto puede significar que se abran salidas selladas, que se revele un tesoro o que aparezcan pistas. Una vez que se ha resuelto el rompecabezas, las piedras colocadas en la vasija vuelven mágicamente a sus ubicaciones originales, y cualquier artículo personal eliminado para cumplir con los requisitos de la piedra se devuelve por arte de magia.

***Todos tenemos que chinarnos.*** El rompecabezas puede requerir que todos los miembros del grupo cojan una piedra, incluso aquellos que no están en la sala. Esto podría suponer que algunos o todos los personajes que se encuentran en la estancia deban salir, encontrar a los demás y regresar con ellos. Tener una mano ocupada con una piedra puede dificultar la capacidad de un personaje para usar armas o lanzar conjuros.

***¿Dónde está la vasija?*** Para dificultar el desafío, las piedras pueden encontrarse apartadas de la vasija de barro, y quizás incluso separadas entre sí.

# 29. Mal trago

Dentro de la taberna hay 3 humanoides sentados a una mesa, uno Grande, uno Mediano y uno Pequeño.

El tabernero dice:

*"Ey, venid acá. ¿Queréis jugar un poco? ¿Veis esos tres? Son parroquianos y piden lo mismo cada noche. Este es el juego:*

*"Estas son sus bebidas."* Y pone tres en la barra. *"Tres de vosotros coge una bebida y se las lleváis al mismo tiempo. Si pillan las correctas, no armarán jaleo. Si les dais las equivocadas, seguramente la lían.*

*"Si tienen las buenas, vosotros tendréis habitaciones, comida y bebidas de parte de la casa. Si alguno de ellos me la lía, tendréis que pagarlo todo, más una ronda para esos tres y todos los demás. ¿Qué decís?"*

Hay tres tazas de arcilla en la barra, cada una con un contenido diferente: agua, hidromiel dulce y whisky de fuego. Los clientes están en su mesa, sobrios.

El humanoide Grande parece perfectamente feliz en este momento, pero empezará una pelea si se le da hidromiel o whisky.

El humanoide Mediano está comiendo algo picante y el sudor le perla la frente. Quiere whisky, y se pondrá agresivo si se les da agua. La hidromiel le llevará a iniciar una pelea.

El humanoide Pequeño está disfrutando un pan untado con miel. Quiere hidromiel, y se volverá agresivo si le dan agua; el whisky le hará buscar pelear.

***Solución.*** El humanoide Grande obtiene agua, el Mediano whisky de fuego y el Pequeño hidromiel dulce.

# 30. Una impresión duradera

Los personajes entran en una estancia antigua y polvorienta construida en su totalidad con toscos ladrillos de piedra arenisca. Cada uno de ellos tiene tallas que se parecen jeroglíficos rudimentarios o pictografías primitivas. Las pictografías en ciertos ladrillos representan rituales religiosos, interacciones con dioses, guerras famosas e historias proféticas.

Una esquina de una pared se ha derrumbado, dejando un espacio vacío donde solían haber seis ladrillos. Y seis ladrillos de arenisca yacen en el suelo debajo de la parte desmoronada de la pared, aunque están extrañamente impolutos y poseen un aura de magia de transmutación visible con *detectar magia*. Parece que los ladrillos tapan un espacio vacío de la pared con las palabras "cuenta tu historia" toscamente talladas.

***Solución.*** Con un cuchillo, cincel u otra herramienta, los personajes deben recrear en los ladrillos caídos seis de sus aventuras, logros o encuentros memorables pasados. Luego deben colocar estos ladrillos en la parte desmoronada de la pared, llenando el agujero. Entonces, estos brillan con una suave luz blanca a medida que se vuelven parte de la pared.

Al otro lado de la estancia, una sección diferente de ladrillos se proyecta hacia afuera para revelar una parte de muro de piedra de 2 por 2 pies con un extraño y duro rostro tallado. Este habla a los aventureros, les agradece sus historias y los recompensa con otra a cambio: cualquiera de las otras historias que encuentran representadas en la sala.

Después del relato, el rostro pide a los personajes que regresen algún día con más historias, prometiendo recompensarlos una vez más con su conocimiento. Por último, los ladrillos vuelven a su sitio, cubriendo la cara, la sección de la esquina de los ladrillos se desmorona una vez más y las historias de los aventureros se borran de los ladrillos.

***¿Tenemos que dibujar?*** Se recomienda encarecidamente que pidas a los jugadores que dibujen el recuerdo o la aventura que hayan elegido en una hoja de papel tamaño ficha. ¡Incluso si juegas de forma remota, haz que los jugadores dibujen su escena del ladrillo y te envíen una foto a ti y al resto del grupo! Cuanto peor sea el dibujo, mejor; confía en nosotros. ¡Hasta puedes enmarcarlos después para tener un recuerdo permanente de tu campaña y sus locas aventuras!

***Años y años.*** Puedes proporcionar una recompensa más sólida por este rompecabezas. Cuando los aventureros terminen de colocar sus ladrillos en la pared, el suelo empieza a temblar, y luego desciende despacio. Describe cómo las paredes de ladrillos continúan bajando a medida que el suelo desciende, mostrando miles de historias más en los ladrillos, y puede que algunas vayan volviéndose más oscuras o siniestras a medida que bajan. Al final, los personajes se encuentran en una tumba subterránea secreta o en un sistema de túneles olvidado por el tiempo.

# Secretos sutiles

Añadir profundidad, misterio e intriga a una aventura puede marcar la diferencia entre una buena campaña y una excelente. Por lo general la narración se beneficia de guardar un poco de información de los personajes principales y luego revelarla en el momento que proporcione el mayor efecto dramático. Esto podría ser algo tan importante como una relación entre el antagonista principal y los héroes (como que el villano sea pariente consanguíneo de alguno), o algo más mundano, como un túnel de fuga secreto que sale de la última estancia de la mazmorra.

Los personajes pueden descubrir estos secretos buscando a doctos eruditos o viejas criaturas que podrían conocer hechos inciertos. También pueden estudiar detenidamente libros, pergaminos y runas en las paredes de las mazmorras. Los sueños, visiones, *flashbacks* y otros sucesos mágicos también pueden proporcionar información útil.

Cada uno de estos métodos requiere un enfoque diferente. Las habilidades basadas en la Sabiduría y el Carisma, como la Perspicacia, la Persuasión y la Intimidación, son útiles cuando se trata de otras criaturas. Para buscar secretos escritos, son apropiadas las habilidades basadas en la Inteligencia, como Historia y Religión. Para sucesos sobrenaturales, las habilidades basadas en la Sabiduría y la Inteligencia, como Conocimiento Arcano, Perspicacia e Investigación son útiles, dependiendo de la naturaleza del evento.

La información oculta puede dividirse en tres categorías: secretos de la historia, secretos de la búsqueda y secretos del entorno.

## Secretos de la historia

Los secretos de la historia incluyen cosas que tienen que ver con la campaña en general y los roles de los personajes en ella. El noble que encarga a los aventureros su búsqueda para librar la tierra de vampiros, es en realidad un vampiro. Dos personajes descubren que en realidad son medio hermanos y comparten una conexión psíquica. El planeta entero tiene un dragón gigante durmiendo en su interior. Todos estos son secretos que podrían cambiar a los personajes o cómo se relacionan con el mundo de tu campaña.

La mejor manera de revelar estos secretos es poco a poco, como pistas de un rompecabezas mayor. Cada pieza ayuda a formar una imagen más clara de todo el secreto. Mejor aún, pero más desafiante, es dejar un rastro de pistas que lleven a los personajes a una conclusión equivocada. Entonces, cuando la pista final se coloca en su sitio, la revelación llega como una bofetada.

Aquí hay algunos ejemplos de secretos de la historia para inspirarte en tu propia narración:

- La persona que mete a los aventureros en su aventura es en realidad un pariente consanguíneo del antagonista, cosa que podrían saber o no. Cuanto más cercana sea la relación, más impactante será la revelación final.
- Un noble poderoso y varios de sus colegas son en secreto vampiros, licántropos o alguna otra criatura maldita. Un miembro de este grupo quiere eliminar a los demás para ganar poder y liquidar a las únicas personas que conocen su horrible secreto.
- Uno de los personajes es vulnerable o inmune a la habilidad característica del antagonista principal. La razón de esta situación única podría ser una bendición mágica o una maldición, un giro del destino o alguna otra peculiaridad del escenario de tu campaña.
- El dragón que se cree que guarda el tesoro murió hace mucho tiempo, pero sus restos esqueléticos aún acechan en su guarida.
- Los individuos que contrataron a los personajes son en realidad miembros de una facción diferente a la que dicen representar.
- No se espera que los personajes tengan éxito o ni siquiera sobrevivan a su aventura, sino que actúen como una distracción mientras otro grupo logra su objetivo.

## Secretos de la búsqueda

Los secretos de la búsqueda pertenecen a tareas específicas dentro de la propia aventura. Estas podrían ser la ubicación de un mapa que los personajes necesitan para comenzar la siguiente etapa de su viaje, una contraseña secreta para abrir un cofre que contiene el artefacto que necesitan para continuar, o descubrir que tocar el orbe brillante en el pedestal desintegrará al instante a alguien que no sea el elegido.

Aquí hay algunos ejemplos de secretos de la búsqueda para inspirarte en tu propia narración:

- Si los personajes quieren liberar a la criatura cautiva de sus lazos mágicos, deberán sustituirla por otra persona.
- La cerradura que frustraba a los personajes está encantada con *cerradura arcana,* que requiere una llave específica o un conjuro de *abrir.*
- El objeto en el centro de la búsqueda de los personajes solo puede ser tocado por una criatura de un linaje en particular, una criatura que lleve un anillo en concreto o una criatura en posesión de un objeto encantado específico.
- Se han creado muchas réplicas del objeto que buscan los personajes a lo largo de los años. Solo la versión con la marca de un fabricante específico es la original.
- Una criatura sin pretensiones, ya sea aliada o adversaria, relacionada con el viaje de los personajes es en realidad muy poderosa y no debe subestimarse. Esta revelación debe ser repentina y dramática.
- El antagonista solo puede ser derrotado por una persona, conjuro, elemento, objeto, etcétera. Esta también podría ser una ubicación específica donde el antagonista puede ser derrotado, como un edificio, un entorno o una dimensión en particular.

## Secretos del entorno

Los secretos del entorno pueden ser un compartimento en un escritorio, una pared falsa en un laboratorio de alquimia o una trampilla en el suelo bajo la alfombra. A menudo, este tipo de secretos están relacionados con una trampa sencilla o compleja. Pisar en el lugar equivocado, abrir la puerta errónea y recoger un objeto pueden activar una trampa.

En muchos casos, los aventureros tropiezan con secretos del entorno por accidente; detectando una débil corriente de aire a través de una grieta que revela un pasadizo oculto, mirando hacia arriba en el momento perfecto para advertir una palanca en el techo, cayendo accidentalmente por una trampa para descubrir el siguiente nivel de la mazmorra…

Aquí hay algunos ejemplos de secretos del entorno para inspirarte en tu propia narración:

- Pasar a través de un espejo es la única forma de llegar al siguiente nivel de la mazmorra.
- Un pasadizo secreto comunica una sección inicial de la mazmorra con un área más profunda. Las puertas ocultas del pasillo solo pueden abrirse desde la zona más profunda.
- Un cofre tiene un compartimento secreto al que se puede acceder desde el interior presionando un mecanismo de apertura.
- En la parte posterior del tapiz hay escrita una contraseña o palabra de mando de un dispositivo mágico.
- Una ilusión esconde una puerta o un pasillo.
- Unos surcos en el suelo causados por una trampa se muestran solo cuando la luz impacta las baldosas en un ángulo particular.

# Acertijos absurdos

Los acertijos son preguntas o rompecabezas verbales que se presentan de manera críptica o indirecta, pero buscan una respuesta específica. Considera el clásico "Enigma de la esfinge" que se encuentra en la mitología griega:

*¿Qué camina sobre cuatro patas por la mañana, dos por la tarde, tres al ocaso y ninguna por la noche?*

La respuesta, como la mayoría de la gente sabe, es "un ser humano"" o "las personas".

El acertijo es una prueba de la capacidad de esquivar el pensamiento demasiado literal y de pensar en sentido figurado. Sería muy fácil limitarse a preguntar: "¿Qué gatea al comienzo de su vida, camina sobre dos piernas después, luego usa un bastón y al final muere?" La cuestión es poner a prueba la inteligencia del oyente.

## Directrices para el diseño de acertijos

Aquí tienes algunas pautas para crear acertijos:

1 . Debe poder solucionarse.

2. Debe proporcionar la información necesaria.

3. Debe tener una única respuesta.

4. Ten pistas preparadas.

Ahora profundizaremos en esos puntos.

## ¡Se debe poder solucionar!

Los acertijos y las adivinanzas pueden hacer que los jugadores se sientan maravillosos e inteligentes, o estúpidos y frustrados. También pasa algo al sentarse a jugar un juego de rol de mesa, o jugar una partida con un grupo, que puede convertir el cerebro de una persona inteligente en papilla. Aquí hay algunas cosas que pueden afectar la capacidad de uno para resolver acertijos en la mesa:

- La presión de otras personas mirando
- Distracciones
- Escuchar la opinión de otras personas o resolverlo como un comité
- Si los jugadores deben permanecer "en el personaje" mientras intentan resolver el acertijo
- Presión en la partida (como la vida de un personaje dependiendo de una respuesta correcta)

Por estas, y muy probablemente por muchas otras razones que no se mencionan aquí, es importante recordar que tú, el director de juego, ***¡quieres*** que los jugadores resuelvan tu acertijo! Si lo pones demasiado difícil, será casi inevitable que se queden atrapados allí toda la noche (o peor aún, durante varias *sesiones*). Como regla general, el acertijo siempre será al menos un nivel más difícil para tu grupo que para ti, incluso dos. Si crees que es difícil, espera que sea ***muy*** difícil para tus jugadores. Si crees que su acertijo es fácil, espera que sea moderadamente difícil, que es exactamente el rango al que generalmente se debe apuntar, a menos que tu grupo esté formado por expertos en resolverlos.

## 2. Debe proporcionar la información necesaria

El contenido del acertijo debe ser suficiente para revelar la respuesta por sí solo, hasta cierto punto. Como muestra, con nuestro ejemplo de la esfinge, el acertijo no **enuncia** "hombre" o "un humano" (¿en el caso de los juegos de rol de fantasía, tal vez sería un humanoide?). Sin embargo, es *razonable* pensar que alguien es consciente de su propia especie y de cómo funciona el fluir de la vida. Es un conocimiento que el sujeto posee sin duda alguna. El acertijo simplemente los obliga a darse cuenta de la conexión entre la pista abstracta que se les dio y el sólido conocimiento encerrado en sus propias mentes.

## La respuesta debería ser única

Los buenos acertijos proporcionan ese momento "¡Ajá!" al solucionador porque solo debería haber una respuesta. Cuando el solucionador da con una idea, puede verificarla preguntándose: "¿Mi idea cumple con los criterios del acertijo?" Si la respuesta es un "sí" firme para todas las cuestiones del acertijo, esa debería ser la solución.

Dicho esto, diseñar acertijos puede ser difícil y, a menos que seas un experto en ello, podrías crear uno que pueda responderse con algo que no esperabas. Si la solución dada por los jugadores se ajusta perfectamente a los criterios del acertijo, es importante aceptarlo. Hará que los jugadores se sientan extremadamente inteligentes y la partida seguirá en movimiento.

## Ten pistas preparadas

A veces los jugadores se quedarán sin palabras, y es importante estar preparado para dar pistas. Esta es una excelente oportunidad para usar pruebas de característica relacionadas con lo que los personajes saben o han encontrado antes. Asegúrate de que la pista sea *solo* una pista, y no la respuesta completa.

## Excepciones

Elaborar un acertijo puede ser algo amorfo, complicado y confuso, incluso cuando tienes pautas como estas para ayudarte. A veces puede que las mismas pautas te alejen de donde tu mente quiere ir. Si tienes una inspiración y das con algo que no sigue las pautas, pero que funciona, *¡genial!* Incluso en los ejemplos que siguen encontrarás algunos que quizá no se ajusten a lo mencionado anteriormente, pero aún así son divertidos. Sigue su inspiración y practica, practica y practica.

## Consejos generales

- Piensa en cosas con múltiples significados, como un objeto o una palabra o frase de uso común.
- Utiliza un patrón de rima sencilla, como uno de los siguientes:
- Cada línea rima (opta por un ritmo de sílabas similar en las oraciones).
- Cada dos líneas rima (la primera con la tercera, la segunda con la cuarta, etcétera).
- Quintilla (cinco líneas; primera, segunda y quinta riman, tercera y cuarta riman).
- Limita las líneas; cuanto más sencillo, mejor.

## Acertijos de ejemplo

Ahora que hemos desglosado los elementos para diseñar un acertijo, tenemos algunos ejemplos que puedes usar o alterar como mejor le parezca.

**Acertijo:** Tengo un gran apetito, pero no mastico. No llevo armas, pero miedo inspiro. Forjo mi propia armadura, pero también la tiro.

**Respuesta:** Una serpiente

---

**Acertijo:** Puedo ser alto, pero nunca llego a más de la mitad. Aunque vacío descanso, voy lleno para viajar. Guardarme en casa no es sino desperdiciar.

**Respuesta:** Botas

---

**Acertijo:** Puedo ser un cliché o estar llena de banalidad. Carezco de lados, pero puedo tener pluralidad. Me pueden dar la vuelta, pero más en mentalidad.

**Respuesta:** Una frase

---

**Acertijo:** Me extiendo por la tierra, a la que me agarro, vital. Ya nacido, existo un tiempo que no me verás. Pero luego, más tarde, alcanzo la luz celestial.

**Respuesta:** Un árbol

---

**Acertijo:** Un hilo en la cortina de la ventana de tu alma. Un lazo para los separados, pues mi presa agarra. Un mensaje en carmesí para los que se alzan.

**Respuesta:** Un latigazo

---

**Acertijo:** Mi resplandor es cálido, pero calor no quieres de mí. Vivo y muero, pero ninguna lágrima se derrama por mí. Pero te veré pronto, cuando me resucites a mí.

**Respuesta:** Una vela

---

**Acertijo:** Todos me recorren, aunque muchos me malinterpreten. Mi significado es subjetivo, pero siempre soy el objetivo.

**Respuesta:** La vida

---

**Acertijo:** Soy todo un maestro de la verdadera transmutación. Cuando me ponen a trabajar, suele haber poca interrupción. Inspiro y ahogo, te llevo arriba y luego abajo, te ayudo a pasar un buen rato y luego de la ciudad te saco.

**Respuesta:** El alcohol

---

**Acertijo:** Vengo de la luna o de la sonrisa de una amistad. También divido el círculo para ayudarlo a rodar.

**Respuesta:** Un rayo

---

**Acertijo:** Me extiendo en tu interior y bajo tierra. Entre mis brazos largos está la riqueza. Mi fortuna corona reyes y baña los campos en la guerra.

**Respuesta:**: Una vena

---

**Acertijo:** Mantengo un ojo abierto, pero estoy ciego. Soy agudo como una tachuela, pero no pienso. No me pierdas, porque no me encuentro.

**Respuesta:** Una aguja

---

**Acertijo:** No tengo fuerzas para mantenerme recto
Bastante manso resulta mi aspecto
Y aunque poseo debilidad y flaqueza
He sostenido saber y rareza
Y el conocimiento de los sabios tengo.

**Respuesta:** El papel

---

**Acertijo:** A veces puedo parecer un gorrino
Más a menudo soy grande y desmedido
Lo que tengas, dámelo
Tanto si es de valor como si no
Todo lo demás me importa un comino

**Respuesta:** Un banco

---

**Acertijo:** Cuando voy a trabajar me clavan
Me golpean y aplastan mientras me empalan
Cuando al fin no tengo ajetreo
Cogen y me dan un paseo
Pero de nuevo me martillean y atacan

**Respuesta:** Una herradura

---

**Acertijo:** La razón por la que me aman es clara, al parecer
Mis grandes orejas es lo que dicen querer
Pero no he llegado a declarar
Que son orejas para la comodidad
Y justo escuchar es lo que no pueden hacer

**Respuesta:** Un sillón [N del T: se ha cambiado el acertijo porque el doble sentido del original en inglés impedía una traducción literal]

---

**Acertijo:** Por fuera parezco peludo y duro
Mucho ojo si por arriba pululo
Ante la piedra cedo
Y también ante el acero
Demasiado grande para que me lleve un cuco

**Respuesta:** Un coco

---

# Tramperos legendarios

El trampero es un creador de obstáculos e impedimentos inteligente, astuto y retorcido. En este capítulo encontrarás información sobre el trasfondo del trampero, así como también sobre tres personajes no jugadores tramperos que pueden acompañar a un grupo de aventureros en sus viajes por el precio adecuado.

**Trasfondo del trampero.** El trampero es experto en construir y desarmar trampas, y tiene las herramientas y el conocimiento para ello. Este trasfondo viene con un conjunto único de equipamiento, atributos y características, todo ajustado para la experiencia de exploración de mazmorras.

**Personajes no jugadores y asalariados.** Para aquellos que se enfrenten a una mazmorra especialmente desafiante - llena de cuchillas, trampas y ráfagas de fuego a cada paso - hay personas que se ganan la vida ejerciendo de guías en lugares tan traicioneros.

## Trampero

Te encantan las trampas y siempre ha sido así. La satisfacción cuando algo se combina *justo* a la perfección es una sensación con la que estás muy familiarizado. Siempre has disfrutado trasteando con cosas y encontrando formas de proteger tu hogar o lugar de trabajo con dispositivos peligrosos. Entiendes que las trampas pueden ser dañinas, y a menudo lo son, pero tratas tu profesión con cierto grado de ética, dependiendo de si consideras que las víctimas potenciales de tus trampas merecen su destino o no.

**Competencias en habilidades:** Percepción más una de las siguientes: Conocimiento Arcano, Investigación, Juego de Manos o Supervivencia.

**Competencias con herramientas:** Herramientas de ladrón, herramientas de trampero*

**Equipo** Un conjunto de ropa fuerte y resistente, un juego de herramientas de trampero*, un cuchillo pequeño, cuerda, un martillo de madera, una caja de 50 clavos de hierro de 1 pulgada, un sobrecito con 15 agujas huecas, un dedal, un estuche redondo de cuero con 10 trozos de pergamino, 5 trocitos de carbón para escribir, un carrete de alambre, un carrete de cuerda fina trenzada, un resorte, una polea y una bolsa con 5 po.

**Rasgo: Cortesía profesional.** Cuando entras en contacto con otros fabricantes de trampas con los que compartes un idioma, puedes hablar de trabajo. Al hacer esto tienes más posibilidades de establecer una relación profesional. Si el director de juego lo considera adecuado, esto podría impedir la hostilidad entre vosotros, proporcionarte un descuento en materiales o que decida hacerte un pequeño favor.

**Particularidades sugeridas.** Al ser especialmente perceptivo, siempre estás atento a lo que te rodea. Siempre estás buscando

la salida más cercana, incluso en buena compañía. Rara vez te sorprenden, ya que es probable que hayas pensado en muchas formas diferentes en las que podría ir una situación. También puedes tener algunas cicatrices de tus hazañas, que puedes lucir con orgullo, o no.

| *d8* | *Rasgo de personalidad* |
|---|---|
| 1 | Soy persistente y no me rindo con facilidad. |
| 2 | Hace falta mucho para sacarme de quicio, pero una vez que llego a ese punto, exploto como un barril de pólvora. |
| 3 | Tengo una aversión específica a estar encerrado en espacios sin salida. Mis lugares favoritos no tienen paredes ni techos. |
| 4 | Confío en quienes parecen genuinos y siempre tratan de ver lo mejor en las personas. |
| 5 | Me atraen las personas con dinero y poder. |
| 6 | Estoy dispuesto a arriesgarlo todo por una aventura. |
| 7 | He dejado estupefactos a muchos con historias de mis aventuras. |
| 8 | Soy especialmente sensible y reticente a las críticas. |

| *d6* | *Ideales* |
|---|---|
| 1 | **Práctico.** Utilizo mis habilidades para ayudar a quienes tienen buenas intenciones. (Legal) |
| 2 | **Temerario.** Es posible que perdamos algunas personas en el camino, por lo que más vale que las recompensas valgan la pena. (Caótico) |
| 3 | **Compasivo.** El dinero que gano con mis habilidades es para beneficiar a los necesitados. (Bueno) |
| 4 | **Egoísta.** Yo, yo y yo (Malvado) |
| 5 | **Encargo.** La verdad es que no importa para quién trabajo, o con qué fin, siempre que me paguen. (Neutral) |
| 6 | **Impredecible.** Las personas que me rodean nunca saben qué voy a hacer a continuación. (Caótico) |

| *d6* | *Vínculos* |
|---|---|
| 1 | La mayor parte de mis ganancias son para mi gremio. |
| 2 | Estoy evitando a una familia manipuladora y dependiente. |
| 3 | Lamento haber puesto a mi amigo en una situación peligrosa, una que le llevó a la muerte. |
| 4 | Algún día gente de todas partes contará historias de mis hazañas. |
| 5 | Voy por libre, y siempre lo he hecho. |
| 6 | Hago nuevos amigos en seguida, pero los pierdo con la misma rapidez. |

| *d6* | *Defecto* |
|---|---|
| 1 | El deseo de ver lo que hay más allá del horizonte me ha metido en problemas más de una vez. |
| 2 | Cuando gano dinero, lo gasto rápido y a lo loco. |
| 3 | Si un plan se tuerce es por algún aventurero temerario. |
| 4 | Tengo una relación libertina con la verdad, y diré lo que haga falta si me resulta beneficioso. |
| 5 | Soy cobarde ante la adversidad. |
| 6 | Soy tacaño y me niego a pagar precios justos por bienes y servicios. |

| *d6* | *Rasgos físicos* |
|---|---|
| 1 | Me faltan uno o dos dedos. |
| 2 | Tengo una fea cicatriz en la cara o la cabeza. |
| 3 | Tengo una extremidad protésica. |
| 4 | Una parte de mi cuerpo se ha quemado de forma horrible. |
| 5 | Tengo una cojera permanente. |
| 6 | No tengo cejas y nunca crecerán. |

## Herramientas de trampero

Este juego incluye herramientas útiles para fabricar trampas, como alicates ligeros, tenazas, varias pinzas y un par de guantes gruesos diseñados para manipular objetos afilados.

# Personajes no jugadores y asalariados.

En todo el país hay gente sabia en lo que respecta a trampas y cómo lidiar con ellas, y algunas de esas personas pueden contratarse. Cada uno de estos personajes no jugadores tiene un conjunto de habilidades único que puede ser útil para un grupo aventurero.

***Compensación.*** Algunos tramperos exigen una tarifa por adelantado por sus servicios, otros pueden pedir una parte de las ganancias; algunos pueden exigir ambas cosas. Cuanto mayor es el peligro potencial, más cobra el trampero.

***Alteraciones.*** Los personajes a continuación están diseñados como personajes según las reglas básicas (con la excepción del trasfondo de Trampero y las herramientas de trampero). Si son demasiado poderosos para tus necesidades (o no lo suficiente), eres libre de aumentar o reducir su nivel y ajustarlos según sea necesario.

# Berf Barbender

*Humanoide Mediano (enano de las colinas), caótico neutral*

**Clase** Clérigo 9
**Trasfondo** Trampero
**Ocupación** Asalariado

**Clase de armadura** 16 (armadura de cuero, escudo)
**Puntos de golpe** 66 (9d8+18)
**Velocidad** 25 pies (no reducida por armadura pesada)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 16 (+3) | 12 (+1) | 13 (+1) | 15 (+2) | 8 (-1) |

**Tiradas de salvación** Sab +6, Car +3
**Habilidades** Conocimiento Arcano +5, Historia +5, Investigación +5, Medicina +6, Naturaleza +6, Percepción +6
**Herramientas** herramientas de herrero, herramientas de ladrón, herramientas de trampero
Resistencia a daño veneno
**Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16
**Idiomas** común, dracónico, enano, silvano

***Canalizar Divinidad (2/descanso corto).*** Berf puede canalizar la divinidad como acción (CD 14) para crear uno de los siguientes efectos:

- *Expulsar muertos vivientes.* Todos los muertos vivientes a menos de 30 pies de Berf que puedan verle u oírle deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla, es expulsada durante 1 minuto, o hasta que sufra daño.
  Una criatura expulsada debe pasar sus turnos intentando alejarse lo más posible de Berf, y no puede moverse voluntariamente a un espacio a 30 pies o menos de él. Tampoco puede realizar reacciones. La única acción que puede realizar es la de Correr, o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no hay dónde moverse, la criatura puede usar la acción Esquivar.
  Un muerto viviente que falle su tirada de salvación contra el rasgo de Expulsar muertos vivientes de Berf, es destruido de inmediato si su VD es menor que 1 .
- *Conocimiento de las Eras.* Berf adquiere competencia en cualquier habilidad, o con cualquier herramienta, durante 10 minutos.
- *Leer Pensamientos.* Berf elige una criatura que tenga a 60 pies o menos y a la que pueda ver. Esa criatura tiene que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, Berf no podrá usar volver a usar este rasgo con ella hasta que él termine un descanso largo.
  Si la criatura falla, Berf podrá leer sus pensamientos superficiales cuando la tenga a 60 pies o menos, durante 1 minuto. Durante ese tiempo, Berf puede usar una acción para finalizar este efecto y lanzar el conjuro de *sugestión* sobre la criatura sin gastar un espacio de conjuro. El objetivo falla automáticamente su tirada de salvación contra el conjuro.

***Entrenamiento de Combate Enano.*** Berf tiene competencia con hachas de guerra, hachas de mano, martillos ligeros y martillos de guerra.

***Resistencia Enana.*** Berf tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.

***Lanzamiento de conjuros.*** Berf es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Berf tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

- Trucos (a voluntad): *luz, orientación divina, reparar, taumaturgia*
- Nivel 1 (4 espacios): *bendición, identificar, orden imperiosa*
- Nivel 2 (3 espacios): *augurio, sugestión*
- Nivel 3 (3 espacios): *hablar con los muertos, indetectable*
- Nivel 4 (3 espacios): *confusión, ojo arcano*
- Nivel 5 (1 espacio): *conocer las leyendas, escudriñar*

Afinidad con la Piedra. Cada vez que Berf hace una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una mampostería, se le considera competente en la habilidad de Historia, y tiene un bonificador de +9 a su tirada.

## Acciones

***Maza.*** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) de daño contundente y 4 (1d8) de daño radiante.

***Ballesta ligera.*** *Ataque con arma a distancia:* +7 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) de daño perforante y 4 (1d8) de daño radiante.

## Resumen

Berf Barbender es un viejo clérigo enano de aspecto arrugado y canoso; lleva un chaleco largo y rojo con grandes botones de latón. Está bien informado sobre artefactos religiosos, lugares donde podrían almacenarse y trampas que podrían protegerlos. A la espalda lleva una enorme mochila llena de todo tipo de dispositivos de detección y desactivación de trampas. Tiene las herramientas y habilidades para manejar casi cualquier clase de trampa, pero incluso él admitirá que no es un experto en ningún tipo en particular, sino más bien generalista. Muy pocas personas saben que es un clérigo; mantiene su símbolo sagrado a cubierto, y sólo lo revela en las circunstancias más extremas.

## Rasgos de personalidad

Berf es persistente y no se rinde con facilidad. Casi murió de hambre una vez cuando se adentró en una mazmorra llena de trampas en busca de una reliquia perdida.

## Ideales

Berf es un poco imprudente a veces; algunas personas pueden perderse en el camino, pero quizá las recompensas lo valgan.

## Vínculos

Berf lamenta haber puesto a su excompañero en una situación peligrosa; una que lo llevó a la muerte.

## Defectos

El deseo de ver lo que hay más allá del horizonte ha metido a Berf en problemas más de una vez.

## Interpretar a Berf

Berf dice lo que piensa y sus palabras carecen de cualquier sutileza. Es uno de los enanos más duros que jamás encontrarás, con el aguante de alguien de la mitad de su edad. Intenta que todos a su alrededor piensen que no siente miedo ni dolor, pero en el fondo, incluso él tiene un límite.

***"¡No toques nada!"***

### Equipamiento

Un conjunto de ropa fuerte y resistente, un juego de herramientas de trampero*, un cuchillo pequeño, cuerda, un martillo de madera, una caja de 50 clavos de hierro de 1 pulgada, un sobrecito con 15 agujas huecas, un dedal, un estuche redondo de cuero con 10 trozos de pergamino, 5 trocitos de carbón para escribir, un carrete de alambre, un carrete de cuerda fina trenzada, un resorte, una polea y una bolsa con 5 po.

# Izzy Freeleaf

Humanoide Pequeña (gnomo de roca), legal neutral

**Clase** Maga 13
**Trasfondo** Trampera
**Ocupación** Asalariada

**Clase de armadura** 11 (*armadura de mago* 14)
**Puntos de golpe** 45 (13d6)
**Velocidad** 25 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 (-1) | 13 (+1) | 10 (+0) | 20 (+5) | 17 (+3) | 13 (+1) |

**Tiradas de salvación** Int + 10, Sab +8
**Habilidades** Conocimiento Arcano + 10, Investigación +10, Perspicacia +8 , Percepción +8
**Herramientas** herramientas de ladrón, herramientas de manitas, herramientas de trampero
**Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18
**Idiomas** común, gnomo

***Recuperación Arcana (1 /día).*** Izzy puede elegir recuperar espacios de conjuro gastados cuando termina un descanso corto. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado igual o inferior a 7, y ninguno de los espacios puede ser de nivel 6 o superior.

***Saber del Artificiero.*** Cada vez que Izzy hace una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, objetos alquímicos o dispositivos tecnológicos, añade un bonificador de +15 a su tirada.

***Evocación Potenciada.*** Izzy puede añadir su modificador de inteligencia (+5) a una tirada de daño de cualquier conjuro de evocación de mago que lance.

***Astucia Gnoma.*** Izzy tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

***Truco Potente.*** Los trucos dañinos de Izzy afectan incluso a las criaturas que evitarían la peor parte del efecto. Cuando una criatura supera una tirada de salvación contra su truco, esta sufre la mitad del daño del mismo (si lo hay), pero ninguno de sus efectos adicionales.

***Esculpir conjuros.*** Izzy puede crear espacios relativamente seguros de los efectos de sus conjuros de evocación. Cuando lanza un conjuro de evocación que afecta a otras criaturas que sea capaz de ver, puede elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas superan automáticamente sus tiradas de salvación contra el conjuro, y no sufren daño si normalmente recibirían la mitad del mismo por salvar con éxito.

***Lanzamiento de conjuros.*** Izzy es una lanzadora de conjuros de nivel 13. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 18, bonificador de +10 a impactar con ataques de conjuro). Izzy tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

- Trucos (a voluntad): *ilusión menor, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, reparar*
- Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, caída de pluma, detectar magia, disco flotante*
- Nivel 2 (3 espacios): *abrir, hacer añicos, levitar, localizar objeto*
- Nivel 3 (3 espacios): *disipar magia, forma gaseosa, relámpago*
- Nivel 4 (3 espacios): *ojo arcano, muro de fuego, puerta dimensional*
- Nivel 5 (2 espacios): *cono de frío, pasamuros*
- Nivel 6 (1 espacio): *visión veraz*
- Nivel 7 (1 espacio): *campo antimagia*

***Manitas.*** Usando sus herramientas de manitas, Izzy puede dedicar 1 hora y 10 po en materiales para construir un dispositivo mecánico Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar al cabo de 24 horas (a menos que pase 1 hora reparándolo para mantener el dispositivo en funcionamiento), o cuando utilice su acción para desmantelarlo; en ese momento, puede recuperar los materiales utilizados para crearlo. Puede tener hasta tres de estos dispositivos activos a la vez. Elige una de las siguientes opciones cuando crea uno:

- ***Juguete mecánico.*** Este juguete es un animal mecánico, un monstruo o una persona, como una rana, un ratón, un pájaro, un dragón o un soldado. Al dejarse sobre el suelo, el juguete se desplaza 5 pies en cada uno de los turnos de Izzy en una dirección aleatoria. Hace los ruidos apropiados para la criatura que representa.
- ***Encendedor.*** El dispositivo produce una llama en miniatura que Izzy puede usar para encender una vela, antorcha o fogata. Tiene que gastar una acción para usar el dispositivo.
- ***Caja de música.*** Esta caja de música reproduce una sola canción a un volumen moderado cuando se abre. La caja deja de sonar cuando llega al final de la canción o cuando se cierra.

## Acciones

***Daga.*** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4+1) de daño perforante.

## Resumen

Izzy Freeleaf es una maga gnomo de 29 años, y una experta a la hora de identificar y superar trampas mágicas. Se enorgullece de su conjunto único de habilidades, así como de su capacidad de usar la magia simplemente para sortear trampas de manera inteligente. Es alta y delgada (para ser una gnomo), con la tez rosada y el cabello blanco plateado. Viste ropa de calidad y rara vez se ensucia las manos.

## Rasgos de personalidad

Si Izzy se ensucia (literal o metafóricamente), entonces es que ha hecho un mal trabajo. Izzy trabaja de forma inteligente, no ardua.

## Ideales

Izzy se esfuerza por lograr la perfección y los mejores resultados posibles en todos los aspectos de su vida.

## Vínculos

Izzy hace lo que hace porque le encanta el desafío y la sensación de éxito que le proporciona. El dinero solo es una necesidad.

## Defecto

Cuando algo sale mal, Izzy inmediatamente intenta echar la culpa a alguien, incluso a sí misma. Tiene dificultades para aceptar el fracaso.

## Interpretar a Izzy

Izzy es una gnomo un poco nerviosa que está obsesionada con la limpieza y la eficiencia. A pesar de la forma en que trabaja, su lanzamiento de conjuros y su trabajo con trampas es perfecto casi siempre. Ella se responsabiliza de cualquier error, a menudo en su perjuicio.

***"¡Sí! ¡Es justo lo que necesito!"***

### Armas, armaduras y objetos

Bolsa de componentes, libro de conjuros (que contiene todos los conjuros que ha preparado, más lo siguiente: *cerradura arcana, cofre oculto, fabricar* y *ojo arcano*), un conjunto de ropa fuerte y resistente, un juego de herramientas de trampero*, un cuchillo pequeño, cuerda, un martillo de madera, una caja con 50 clavos de hierro de 1 pulgada, un sobrecito con 15 agujas huecas, una dedal, un estuche redondo de cuero que contiene 10 trozos de pergamino, 5 trozos pequeños de carbón para escribir, un carrete de alambre, un carrete de cuerda fina trenzada, un resorte, una polea, una bolsa con 5 po y un paquete de explorador de mazmorras mejorado.

# Max Rosewater

*Humanoide Mediano (humano), neutral*

**Clase** Pícaro 5
**Trasfondo** Trampero
**Ocupación** Asalariado

**Clase de armadura** 15 (armadura de cuero)
**Puntos de golpe 17** (5d8-5)
**Velocidad** 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 (+0) | 18 (+4) | 9 (-1) | 15 (+2) | 14 (+2) | 13 (+1) |

**Tiradas de salvación** Des +7, Int +5
**Habilidades** Acrobacias +7, Engaño +4, Investigación +5, Percepción +5, Juego de manos +7, Sigilo +7
**Herramientas** herramientas de ladrón, herramientas de trampero
**Sentidos** Percepción pasiva 15
**Idiomas** común, elfo

***Acción astuta.*** Max puede realizar la acción de Correr, Destrabarse o Esconderse como acción adicional en cada uno de sus turnos.

***Manos rápidas.*** Max puede usar la acción adicional otorgada por su Acción Astuta para realizar una prueba de Juego de Manos, usar sus herramientas de ladrón para desactivar una trampa o forzar una cerradura, o realizar la acción de Usar un objeto.

***Ataque Furtivo (1/turno).*** Max puede infligir 10 (3d6) de daño adicional a una criatura que impacte con un ataque con arma sutil o a distancia, si tiene ventaja en la tirada de ataque. No necesita ventaja en la tirada de ataque si otro enemigo del objetivo está a 5 pies o menos de él, ese enemigo no está incapacitado y no tiene desventaja en la tirada de ataque.

***Balconero.*** Trepar no le cuesta a Max un movimiento adicional, y la distancia que cubre cuando realiza un salto en carrera aumenta en 4 pies.

***Jerga de ladrones.*** Max aprendió la jerga de ladrones durante su entrenamiento de pícaro: una mezcla secreta de dialecto, jerga y código que le permite ocultar mensajes en conversaciones aparentemente normales. Sólo otra criatura que conozca esta jerga entiende esos mensajes. Se tarda cuatro veces más en transmitir un mensaje de este tipo que en expresar la misma idea con claridad.

Además, Max comprende un conjunto de señas y símbolos secretos que se utilizan para transmitir mensajes breves y simples, como si un área es peligrosa, si es territorio de un gremio de ladrones, si el botín está cerca, si las personas en un área son objetivos fáciles o si proporcionarán un piso franco a ladrones en fuga.

## Acciones

***Daga.*** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d4+4) de daño perforante.

***Espada corta.*** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) de daño perforante.

***Arco corto.*** *Ataque con arma a distancia:* +7 a impactar, 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) de daño perforante.

## Reacciones

***Esquiva asombrosa.*** Cuando un atacante que Max pueda ver le impacta con un ataque, puede usar su reacción para reducir a la mitad el daño del mismo.

## Resumen

Max Rosewater es un pícaro humano de 39 años centrado en la detección, desactivación y elusión de trampas no mágicas. Se ha topado con las suficientes trampas mágicas como para detectarlas, pero no ha descubierto cómo lidiar con ellas. Aunque puede parecer algo tosco a primera vista, en realidad es bastante caballeroso y muy respetado en los barrios bajos. Tiene una constitución nervuda y usa su armadura de cuero favorita, que está hecha polvo, pero es muy cómoda.

## Rasgos de personalidad

A Max le encanta conocer gente nueva y saber de sus vidas. ¡Incluso tiene algunas historias propias!

## Ideales

Max nunca es demasiado orgulloso para algo. Trabajará con cualquiera, siempre que hagan su parte.

## Vínculos

Max falló una vez al desactivar una trampa que acabó matando a todo el equipo con el que iba. Él escapó por los pelos y nunca pudo perdonarse del todo.

## Defecto

Max puede ser demasiado cauteloso y, a veces, tardar demasiado en hacer algo. Se irrita si le meten prisa.

## Interpretar a Max

Max aceptará casi cualquier trabajo que le ofrezcan. Es un fanático de los cuentos fantásticos y las historias deslumbrantes, y tiene muchas de su propia cosecha para compartir. A pesar de esto, a veces se pone melancólico al recordar su pasado. Una tragedia acabó con la vida de muchos de sus amigos, y se echa la culpa. Esto le vuelve extremadamente cauteloso en el trabajo.

***"Ahora tranquilo. No me atosigues..."***

### Armas, armaduras y objetos

Un conjunto de ropa fuerte y resistente, un juego de herramientas de trampero*, un cuchillo pequeño, cuerda, un martillo de madera, una caja de 50 clavos de hierro de 1 pulgada, un sobrecito con 15 agujas huecas, un dedal, un estuche redondo de cuero con 10 trozos de pergamino, 5 trocitos de carbón para escribir, un carrete de alambre, un carrete de cuerda fina trenzada, un resorte, una polea y una bolsa con 5 po.

# Legal Appendix

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity as provided in section 1(e) of the Open Game License: Any and all material or content that could be claimed as Product Identity pursuant to section 1(e), below, is hereby claimed as product identity, including but not limited to: 1. The name "Nord Games" as well as all logos and identifying marks of Nord Games, LLC, including but not limited to the Nord Games logo as well as the trade dress of Nord Games products; 2. The product name "Game Master's Toolbox," "Treacherous Traps," as well as any and all Nord Games product names referenced in the work; 3. All artwork, illustration, graphic design, maps, and cartography, including any text contained within such artwork, illustration, maps or cartography; 4. The proper names, personality, descriptions and/or motivations of all artifacts, characters, races, countries, geographic locations, plane or planes of existence, gods, deities, events, magic items, organizations and/or groups unique to this book, but not their stat blocks or other game mechanic descriptions (if any), and also excluding any such names when they are included in monster, spell or feat names. 5. Any other content previously designated as Product Identity is hereby designated as Product Identity and is used with permission and/or pursuant to license.

This printing is done under version 1.0a of the Open Game License, below.

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**Notice of Open Game Content:** This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

**Designation of Open Game Content:** Subject to the Product Identity Designation herein, the following material is designated as Open Game Content. (1) all monster statistics, descriptions of special abilities, and sentences including game mechanics such as die rolls, probabilities, and/or other material required to be open game con-tent as part of the game rules, or previously released as Open Game Content, (2) all portions of spell descriptions that include rules-specific definitions of the effect of the spells, and all material previously released as Open Game Content, (3) all other descriptions of game-rule effects specifying die rolls or other mechanic features of the game, whether in traps, magic items, hazards, or anywhere else in the text, (4) all previously released Open Game Content, material required to be Open Game Content under the terms of the Open Game License, and public domain material anywhere in the text.

**1. Definitions:** (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;(d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

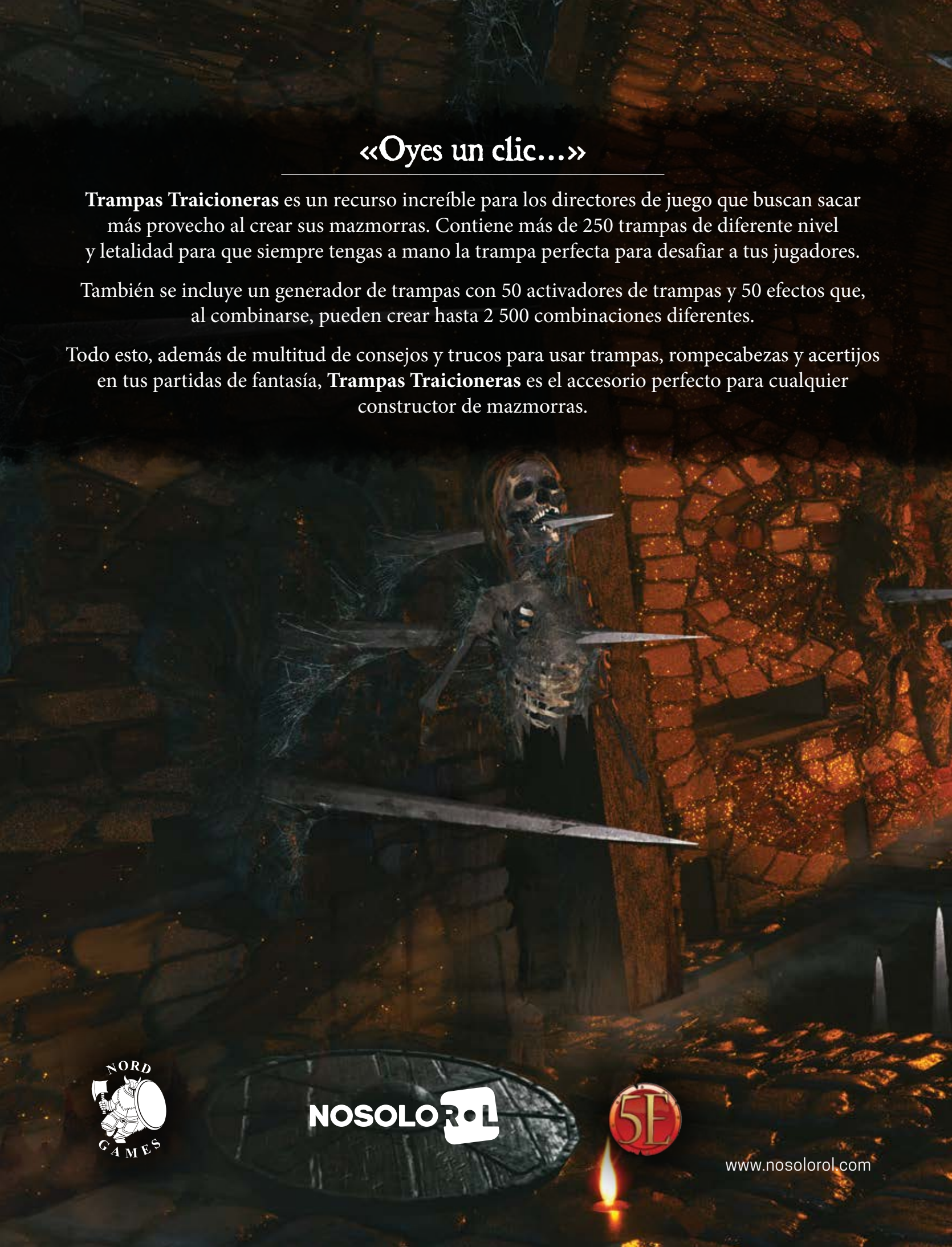
**15. COPYRIGHT NOTICE**

**Open Game License v 1.0a** Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document,** 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Treacherous Traps**, Copyright 2020, Chris Haskins, Nord Games LLC.

**END OF LICENSE**



## «Oyes un clic...»

**Trampas Traicioneras** es un recurso increíble para los directores de juego que buscan sacar más provecho al crear sus mazmorras. Contiene más de 250 trampas de diferente nivel y letalidad para que siempre tengas a mano la trampa perfecta para desafiar a tus jugadores.

También se incluye un generador de trampas con 50 activadores de trampas y 50 efectos que, al combinarse, pueden crear hasta 2 500 combinaciones diferentes.

Todo esto, además de multitud de consejos y trucos para usar trampas, rompecabezas y acertijos en tus partidas de fantasía, **Trampas Traicioneras** es el accesorio perfecto para cualquier constructor de mazmorras.

NORD GAMES

NOSOLOROL

5E

www.nosolorol.com

# TRAMPAS TRAICIONERAS